WORMS ARMAGEDDON






TICK, TICK, BOOM!
00:00


WORMS
ARMAGEDDON

INHALT

INSTALLATION

INSTALLATION VON WORMS ARMAGEDDON

Legen Sie zur Installation des Spiels die Worms Armageddon-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, nachdem Ihr PC Windows® 95/98/NT geladen hat.

Sollte die Autorun-Funktion nicht aktiviert sein und das Spiel ihre Installation nicht verlangen, doppelklicken Sie zuerst auf das CD-ROM-Symbol und dann auf SETUP.EXE.

Folgen Sie während der Installation den Bildschirmanweisungen. Sie erhalten zwar die Möglichkeit, im Verlauf der Installation verschiedene Optionen zu verändern, doch mit WEITER wählen Sie die Standardoption und setzen die Installation automatisch fort.

Wenn die Installation von Worms Armageddon erfolgreich abgeschlossen ist, erscheint im Startmenü unter "Programme" eine Team17-Gruppe, in der Sie das Spielsymbol für WORMS ARMAGEDDON, die Dienstprogramme, die aktuelle Dokumentation und das Symbol für die Deinstallation finden.

DEINSTALLATION VON WORMS ARMAGEDDON

Um die Installation von Worms Armageddon rückgängig zu machen, gehen Sie ins Menü "Start", wählen Sie die Team17-Programmgruppe und dann WORMS ARMAGEDDON DEINSTALLIEREN. Damit wird das Spiel von Ihrem Computer gelöscht. Beachten Sie bitte, daß zusätzliche, nach der Installation hinzugefügte oder erstellte Dateien nicht entfernt werden. Diese Dateien müssen Sie manuell löschen.

AKTUELLE DOKUMENTATION

Während der Entwicklung wird die Software, soweit möglich, ständig verbessert, um Gameplay von höchster Qualität zu garantieren. Wir empfehlen allen Spielern, dieses Dokument durchzulesen, da es Änderungen und Zusätze zum Handbuch enthält, die in dieser Version nicht enthalten sind. Das Dokument ist außerdem in der TEAM17-Programmgruppe installiert und kann dort nach der Installation eingesehen werden.

STARTEN VON WORMS ARMAGEDDON

Vergewissern Sie sich, daß das Spiel erfolgreich installiert wurde.
Achten Sie darauf, daß sich die Worms Armageddon-CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.

Klicken Sie auf "Start", und wählen Sie im Programme-Menü "Team 17".
Klicken Sie auf "Worms Armageddon", um das Spiel zu starten.

EINFÜHRUNG

Worms Armageddon ist das neueste Kapitel der unglaublich erfolgreichen WORMS- Serie. Es erweitert WORMS und katapultiert es in neue Dimensionen mit noch mehr Funktionen, Waffen, Optionen und Spielspaß als je zuvor.

Worms Armageddon ist ein Spiel für einen oder mehrere Teilnehmer, in dem sich ungezügelte Action, Strategie und unverschämtes Glück verbinden, um Super-Gameplay zu garantieren - ob für 20 Minuten oder 20 Stunden.

Bei Worms Armageddon ist kein Spiel wie das andere, deshalb geht der Spaß nie zu Ende.

Bis zu sechs Teams können am selben Computer, über LAN oder über das Internet spielen – eine Superidee für jede Party! Doch gleich wie Sie spielen – wenn dieses Spiel Sie einmal gepackt hat, kommen Sie nicht wieder davon los!

SPIELÜBERBLICK

Worms Armageddon ist ein Strategiespiel auf Rundenbasis, in dem mehrere Teams in bizarren, nach dem Zufallsprinzip erstellten Landschaften oder in detaillierten selbst gestalteten Leveln gegeneinander kämpfen.

Nacheinander versucht jedes Team, die anderen zu erledigen. Dazu ist jedes Mittel recht: verrückte Waffen, Werkzeuge aller Art, vom Team gefundenes Zusatzgerät oder sonstige hinterlistige Strategien.

Die Würmer sterben, wenn sie ihre gesamte Energie verlieren oder in den dunklen Tiefen ertrinken. Sieger ist das Team, das dieses Gemetzel überlebt und am Ende Würmer hat, die noch kriechen können!



RUNDENSYSTEM

In Worms Armageddon steht dem Spieler ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung, in dem er seinen Zug machen kann. Ist diese Zeit abgelaufen, kommt automatisch der nächste Spieler an die Reihe. Wenn Sie am Zug sind, können Sie einen Wurm aussuchen (es sei denn, Sie haben nur einen Wurm oder haben WÜRMERWAHL deaktiviert) und mit seinem ganzen Waffenarsenal dem Gegner einheizen oder einfach nur Ihr Würmchen ins Trockene bringen.

ZEIT

Zusätzlich zum Zeitlimit für jeden Spielzug (diese Option können Sie beliebig festlegen) gibt es für jede Runde ein allgemeines Limit, bevor es mit dem "Sudden Death" zur entscheidenden Verlängerung kommt. Es gibt eine Reihe von Optionen, die Sie für den "Sudden Death" festlegen können. Unter anderem haben Sie die Möglichkeit, den Wasserspiegel unaufhaltsam steigen zu lassen (wodurch hochgelegenes Gelände noch wertvoller wird), die Energie aller Würmer auf 1 zu reduzieren oder sie unaufhaltsam sinken zu lassen!

LANDSCHAFTEN

Jedesmal, wenn Sie Worms Armageddon spielen, ist das Spiel anders.

Würmer und Minen werden nach dem Zufallsprinzip in Milliarden von Landschaften plaziert. Dadurch ergibt sich immer wieder neues, abwechslungsreiches Gameplay.

Probieren Sie doch einmal den tollen Landschaftseditor aus, um Ihre eigenen coolen Landschaften zu entwerfen!

WÜRMER UND WAFFEN

Jedes Würmer-Team verfügt über ein Riesenarsenal an mörderischen Waffen, von denen einige allerdings nur in begrenztem Umfang vorhanden sind. Sie müssen eine gescheite Strategie entwickeln, damit Sie den größtmöglichen Schaden anrichten können!

In Worms Armageddon gibt es eine ganze Reihe von Waffentypen. Genauere Informationen zu den Waffen und ihrer Verwendung finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch im Abschnitt "Einsatz der Waffen".

ZUSATZGERÄT

Damit haben wir Ihnen in Worms Armageddon ganz neue Möglichkeiten eröffnet. Kisten mit Zusatzgerät fallen vom Himmel und machen Ihnen das Überleben in dieser Runde bedeutend einfacher. Sie können das Zusatzgerät auch für später aufbewahren, bis auf solches, das sofort seine Wirkung zeigt.

SPENDERKARTEN

Wenn das letzte Mitglied eines Teams ins Gras beißt und das Team noch Zusatzgerät oder Spezialwaffen hatte, erscheint eine SPENDERKARTE. Jeder Wurm, der sich diese Karte greift, erhält diese zurückgelassenen Schätze!

STRATEGIE

Worms Armageddon kann auf viele verschiedene Arten gespielt werden - manche Spieler sind nur auf absolute Zerstörung aus, andere wiederum wollen auf Nummer Sicher gehen. Und dann gibt's natürlich diejenigen, die so hinterhältig sind, daß man sich bei jeder Gelegenheit voller Rachegelüste auf sie stürzt!

Die Spieler, die ihre Würmer verstecken und immer nur in der Defensive bleiben, haben sich der düsteren Seite des Spiels verschrieben und sollten dafür den Hintern versohlt bekommen! Immer schön die Ohren offen- und steifhalten!

Stimmen Sie Ihre Strategie auf die verfügbaren Waffen, die Spielumgebung und Ihre jeweiligen Gegner ab.

Bei Worms Armageddon haben Sie jetzt noch mehr strategische Möglichkeiten, denn jedes Team kann mit einer Spezialwaffe in den Kampf ziehen. Die Wahl dieser Waffe oder dieses Zusatzgeräts hat bedeutende Auswirkungen auf den Ausgang des Spiels. Überlegen Sie also gut, bevor Sie sich entscheiden!

IM ALLEINGANG ODER IM TEAM

Worms Armageddon hat Einzelspieler-Einsätze für Einzelgänger, bei denen man seine Fähigkeiten an denen computergesteuerter Gegner messen kann, und eine Reihe faszinierender Ausbildungsspiele, in denen Sie an Ihren Fähigkeiten feilen, Ihren Rang verbessern sowie Medaillen und andere Belohnungen für besondere Leistungen gewinnen können.

Die Multiplayer-Option macht an einem einzelnen Computer ebensoviel Spaß wie über ein Lokalnetz, aber das unschlagbare Wurm-Erlebnis ist das Spiel über WORMNET, bei dem Sie Ihre Kräfte mit denen von Würmern aus jeder Himmelsrichtung weltweit messen können. Auf in den Kampf!

Einzelheiten zum Internet-Spiel finden Sie im Abschnitt WORMNET.

SCHNELLSTARTSPIELE

Für diejenigen, die sich am liebsten direkt ins Kampfgetümmel stürzen, ohne vorher das Handbuch zu lesen, haben wir einige SCHNELLSTART-Optionen vorbereitet, damit das Spiel sofort gestartet werden kann, ohne daß Sie Teams aufstellen oder andere komplizierte Vorbereitungen treffen müssen.

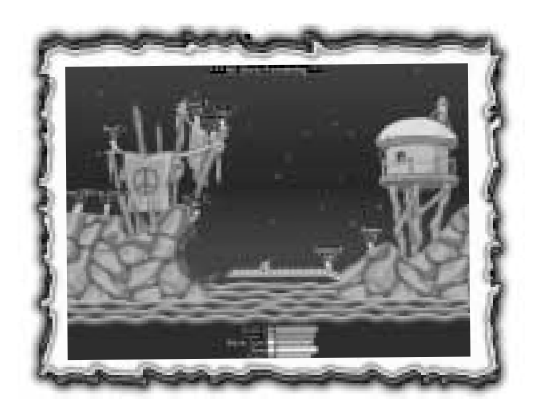
EINZELSPIELER

Um ein DEATHMATCH-Spiel im Schnellstartverfahren zu beginnen, wählen Sie EINZELSPIELER und danach SCHNELLSTART. Sie steuern dann das Team von SPIELER 1 gegen die WORMBOTS.

Ihre Leistung wird dabei registriert, und beim nächsten Mal wird der Schwierigkeitsgrad dementsprechend angeglichen. Es erfolgt allerdings keine Aufzeichnung der Statistiken oder Einzelheiten zu Ihrem Team.

NETZWERK

Es gibt keine SCHNELLSTART-Option für Netzwerkspiele. Sie müssen ein Team aufstellen, bevor Sie ein Netzwerkspiel oder WORMNET-Internetspiel beginnen.



DAS SPIEL

Sie haben also das Spiel gestartet, aber was nun? In diesem Abschnitt werden Ihnen die grundlegenden Steuerungen von Worms Armageddon erklärt. Und die müssen Sie unbedingt beherrschen, wenn Sie es mit der ganzen Welt aufnehmen wollen!

VERÄNDERUNG DES BLICKWINKELS

Mit Hilfe der Maus können Sie über die Landschaft scrollen. Bewegen Sie sie einfach in die Richtung, in die Sie den Bildschirm scrollen wollen. Mit der Taste POS 1 zentrieren Sie die Sicht auf den aktuellen Wurm.

ANDERE WÜRMER WÄHLEN

Wenn Sie für die Würmerwahl "Manuell" festgelegt haben (siehe Allgemeine Optionen), können Sie mit der Tabulatortaste einen anderen Wurm aus Ihrem Team wählen. Das ist allerdings nur möglich, wenn Sie noch keinen Wurm bewegt und noch keine Waffe gewählt haben.

Lesen Sie auch unter WÜRMERWAHL in der Waffenliste nach. Mit dieser neuen Waffe werden die Wurmbewegungen verbessert.

BEWEGEN VON WÜRMERN

Sie bewegen Ihren Wurm mit den Pfeiltasten. Mit der Pfeiltaste Links steuern Sie den Wurm nach links, mit der Pfeiltaste Rechts wird er nach rechts bewegt. Steckt der Wurm in einer "Sackgasse", bleibt er stehen.

SPRINGEN

Lassen Sie Ihren Wurm vorwärts springen, indem Sie die Eingabetaste auf der Tastatur drücken.

Seien Sie vorsichtig, denn wenn ein Wurm zu weit springt, kann das ganz schön weh tun.
Und so ein böser Sturz bedeutet den Verlust einer Runde.

Würmer können auch rückwärts springen, wenn die Eingabetaste zweimal schnell hintereinander gedrückt wird. Mit der Rücktaste kann ein Sprung nach oben vollführt werden – nützlich für Angriffe aus der Luft. Wenn Sie die Rücktaste zweimal rasch hintereinander drücken, vollführt Ihr Wurm einen Rückwärtssalto.

ANDERE BEWEGUNGEN

Einige Waffen und Geräte sind mit nützlichen Extras ausgestattet, die beim Bewegen Ihres Wurms sehr hilfreich sein können. Im Abschnitt "Einsatz der Waffen" weiter hinten im Handbuch finden Sie dazu genauere Informationen.

WIEDERHOLUNG

Wenn Sie die Taste "R" drücken, wird der letzte Schuß noch einmal gezeigt. Das ist allerdings nur unmittelbar nach dem Feuern möglich. Mit der Taste "S" sehen Sie die Wiederholung in der Zeitlupe.

Halten Sie während der Wiederholung die Leertaste gedrückt, wenn Sie bis zum Ende vorspulen wollen.

BEENDEN

Halten Sie die ESC-Taste gedrückt, wenn Sie auf das Menü "Beenden" zugreifen wollen. Hier sehen Sie folgende Optionen: "Unentschieden", "Sudden Death" und "Spiel beenden". Außerdem können Sie hier überprüfen, wie viele Runden die Teams jeweils gewonnen haben.

Bei einem Netzwerkspiel geht die Action beim Aufrufen dieses Menüs im Hintergrund weiter. Bei einem normalen Spiel wird das Kampfgeschehen eingestellt, während das Menü auf dem Bildschirm zu sehen ist. Wenn Sie sich bei einem Netzwerkspiel für "Beenden" entscheiden, ergibt sich Ihr Team, während die anderen Spieler aus diesem Spiel als Sieger hervorgehen.

Hinweis: Wenn bei einem Netzwerkspiel der Host das Spiel beendet, ist der Spaß für alle vorbei.

NAMEN ÄNDERN

Manchmal fühlen sich Spieler durch den angezeigten Namen des Wurms gestört. Mit der Taste ENTF können Sie festlegen, wie der Name der Würmer auf dem Bildschirm erscheint: "Vollständig", "Teilweise" oder "Gar nicht".

ENERGIELEISTEN ANZEIGEN

Sie können diese Option einschalten, indem Sie die Tastenkombination UMSCHALT-ENTF drücken. Normalerweise verschwinden die Energieleisten für das Team, wenn ein Wurm bewegt wird. Mit dieser Option sorgen Sie dafür, daß sie immer zu sehen bleiben.



BILDSCHIRMINFORMATIONEN

Der Spielbildschirm ist voller nützlicher Informationen. Im folgenden wird erklärt, was sie alle zu bedeuten haben.

KOMMENTARFELD

Am oberen Bildschirmrand erscheint ein Feld, in dem Sie ablesen können, wer getötet wurde, wer an der Reihe ist und welche Waffe gewählt ist.

SPIELZUG-/RUNDENZEITANZEIGE

Am linken unteren Bildschirmrand läuft die Zeit für Ihren Spielzug ab. Sie haben auch die Möglichkeit, hier die Rundenzeit angezeigt zu bekommen (genaueres dazu in Spieloptionen weiter hinten im Handbuch). Wenn die Anzeige auf Null steht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel wartet, bis sich nichts mehr bewegt (Minen, Würmer usw.), bevor die Runde als abgeschlossen gilt.

WINDMESSER/HINTERGRUNDANZEIGE

Am rechten unteren Bildschirmrand befindet sich ein Windmesser. Die Pfeile zeigen Windstärke und -richtung an. Auch die Hintergrundgrafiken spiegeln die Windrichtung wider. Mit der Taste Einfg können die Grafiken aktiviert werden.

TEAMSTATUS

In der Mitte der unteren Bildschirmhälfte sehen Sie die Energieanzeigen aller am Spiel beteiligten Teams. Sobald die Energie eines Teams auf Null gesunken ist und es deshalb ausscheidet, verschwindet die entsprechende Energieleiste vom Bildschirm.

WÜRMERSTATUS

Name, Teamname und Energiewert erscheinen über den einzelnen Würmern.

ZUSATZGERÄT

Aktiviertes Zusatzgerät (Doppelter Schaden, Kistenspion usw.) wird in einem kleinen Feld über dem Windmesser angezeigt, während es verwendet wird.

WAFFENFELD

Wenn Sie eine Waffe wählen, schiebt sich dieses Feld von rechts auf den Bildschirm. Um es wieder zu entfernen, können Sie mit der rechten Maustaste klicken oder eine Waffe wählen.

CHAT-FELD

Bei Netzwerkspielen schiebt sich ein Chat-Feld oben auf den Bildschirm. Mit der Taste BILD OBEN entfernen Sie es, mit der Taste BILD UNTEN rufen Sie es wieder auf.

BEENDEN-FELD

Wenn Sie die ESC-Taste drücken, gleitet von oben links das BEENDEN-Menü auf den Bildschirm. Durch erneutes Drücken der ESC-Taste lassen Sie es wieder verschwinden.



WAHL DER WAFFEN

Okay, dies ist der Abschnitt, in dem es ans Eingemachte geht... die Waffen!

Sie können Ihre Lieblingswaffe auf zwei verschiedene Arten wählen:

METHODE A:

Wenn Sie die rechte Maustaste betätigen, rufen Sie das Waffenwahlmenü auf. Klicken Sie dann auf die Waffe oder das Gerät Ihrer Wahl. Während Sie den Cursor bewegen, erscheint der Name der markierten Waffe unten im Waffenwahlmenü. Klicken Sie die rechte Maustaste, um das Menü zu verlassen, wenn Sie keine Wahl treffen wollen. Die neben der Waffe erscheinende Zahl gibt an, wie viele Exemplare dieser Waffe verfügbar sind. Pro Runde wird 1 Einheit aufgebraucht, obwohl manche Waffen immer gleich mehrere Schüsse auf einmal abgeben.

Wenn eine Waffe nicht zur Wahl steht (d.h. wenn Sie schon alle Exemplare verbraucht haben), wird sie vom Waffenwahlmenü entfernt.

METHODE B:

Wir haben Schnelltasten-Befehle für alle Waffengruppen ins Spiel aufgenommen. Mit den Funktionstasten oben auf Ihrer Tastatur wählen Sie die Waffen direkt.

Im Waffenwahlmenü sehen Sie, welche Funktionstaste welcher Waffe entspricht. Wenn man mit einer Taste mehrere Waffen wählen kann, drücken Sie diese Taste einfach mehrmals (bis zu fünfmal), um die anderen Waffen zu aktivieren. Die aktuell gewählten Waffen sind dabei im Kommentarfeld oben auf dem Bildschirm zu sehen.

EINSATZ DER WAFFEN

Im folgenden Abschnitt finden Sie genaue Informationen zu den in Worms Armageddon verfügbaren Waffen. Sie erfahren hier, wie sie wirken und wie man sie am effektivsten einsetzt. Bei all diesen Anleitungen wird davon ausgegangen, daß Sie die Waffe bereits gewählt haben.

Etliche zusätzliche Waffen sind in Waffenkisten versteckt oder werden bei Einzelspieler-Einsätzen verfügbar. Viel Glück bei der Suche!

LUFTANGRIFF

Mit dieser Waffe können Sie einen Raketenangriff in einem von Ihnen gewählten Zielgebiet starten. Um den Luftangriff zu starten, bewegen Sie einfach den Zielcursor mit der Maus und klicken auf das Ziel, um es zu markieren (mit einem X). Wenn Sie das Ganze abbrechen wollen, wählen Sie mit rechten Maustaste einfach eine andere Waffe.

Die Richtung, in die der Angriff erfolgen soll, legen Sie mit den Pfeiltasten Rechts und Links fest. Das ist wichtig, wenn Sie die richtige Stelle an einem Berghang treffen wollen!

Jede der fünf Raketen richtet maximal einen Schaden von 30 Punkten an.

Hinweis: Diese Waffenart kann nicht in Höhlen verwendet werden und unterliegt nicht dem Einfluß von Wind, außer Napalm-Waffen.

BANANENBOMBE

Diese schmackhafte Frucht der Verdammnis explodiert, bricht auf und richtet verheerenden Schaden in einem Gebiet an, das so groß sein kann wie eine kleine griechische Insel. Aktivieren Sie den Zünder mit den Tasten 1 - 5 auf Ihrer Tastatur (für die Sekunden bis zur Detonation), und legen Sie den Aufprall mit den Tasten "+" und "-" auf stark oder schwach fest.

Mit den Pfeiltasten Oben und Unten richten Sie das Fadenkreuz aus. Feuern Sie dann mit der Leertaste (je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist der Schuß).

Jede Banane richtet einen Schaden von bis zu 75 Punkten an.

BASEBALLSCHLÄGER

Manchmal bringt es am meisten Spaß, sich von hinten an einen gegnerischen Schleimer anzuschleichen und ihm mit einem schweren Holzschläger eins über die Rübe zu ziehen.

Stellen Sie sich direkt neben Ihr Ziel, richten Sie das Fadenkreuz aus, und drücken Sie die Leertaste, um Ihren Gegner auszuschalten.

Mit dem Baseballschläger richten Sie einen Schaden von 30 Punkten an.



WIKINGERAXT

Mit der Axt schneiden Sie jedem berührten Wurm die Hälfte seiner Energie ab.

Hinweis: Ihr Einsatz ist nur gegen Würmer mit 1 Einheit Energie tödlich, zeigt aber auch bei Würmern mit einer Menge Energie beeindruckende Wirkung!

BAZOOKA

Die Bazooka ist eine mächtige Waffe, die sofort befriedigende Wirkung zeigt. Wenn Sie Windstärke und -richtung clever nutzen, können Sie mit dieser Waffe strategische Wunder vollbringen.

Mit den Pfeiltasten Oben und Unten bewegen Sie das Fadenkreuz. Drücken Sie die Leertaste, um die Waffe abzufeuern (je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist der Schuß).

Die Bazooka kann maximal 50 Punkte Schaden anrichten.

LÖTLAMPE

Brennen Sie sich mit der überdimensionalen Lötlampe einen Weg durch die Landschaft. Vergessen Sie allerdings nicht, daß nur Feiglinge sich in einen sicheren Unterschlupf zurückziehen.

Legen Sie die Richtung dieses Angriffs mit den Pfeiltasten fest. Starten und beenden Sie ihn mit der Leertaste.

Richtig fiese Widerlinge können dem Gegner mit der Lötlampe einen Schaden von 15 Punkten zufügen.

BRÜCKENBAUSATZ

Mit diesem praktischen Heimwerkerset bauen Sie in Nullkommanichts Brücken und Wege, wo Sie sie am meisten brauchen. Mehrere Brückenteile können sofort in die Landschaft gelegt werden.

BUNGEE

Bei Stürzen aus großer Höhe kann Ihr Wurm einen ziemlich schweren Schaden davontragen. Wenn Sie aber das Bungee gewählt haben, können Sie sich seelenruhig von einer Klippe stürzen und, während Sie da so in der Luft baumeln, Waffen abwerfen.

Wenn Sie die Leertaste drücken, läßt Ihr Wurm das Bungee los. Mit der Eingabetaste können Sie Waffen abwerfen, während Sie am Bungee hängen.

BOMBENTEPPICH

Hilfe, es regnet schäbige Teppiche! Mit dem Bombenteppich lassen Sie diese wütenden ausgemusterten Bettvorleger vom Himmel fallen.

Wählen Sie Ihr Ziel, drücken Sie die Leertaste, und gehen Sie aus der Schußlinie.

CLUSTER-BOMBE

Hierbei handelt es sich nicht um eine einfache Granate! Die Cluster-Bombe teilt sich in mehrere kleine Bomben auf, die dann um das Ziel herum explodieren. Diese Bombe ist zwar weniger präzise als eine Granate, erweist sich aber beim Auslöschen ganzer Gruppen von Würmern als äußerst wirksam. Aktivieren Sie den Zünder mit den Tasten 1 - 5 auf Ihrer Tastatur (für die Sekunden bis zur Detonation), und legen Sie den Aufprall mit den Tasten "+" und "-" auf stark oder schwach fest.

Mit den Pfeiltasten Oben und Unten bewegen Sie das Fadenkreuz. Drücken Sie die Leertaste, um die Waffe abzufeuern (je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist der Schuß).

Jede Cluster-Bombe richtet einen Schaden von bis zu 30 Punkten an.

DRACHENBALL

Damit wird eine Energieladung auf den Gegner abgefeuert, die ihn glatt umhaut. Stellen Sie sich neben Ihr Ziel, und drücken Sie für den Angriff die Leertaste.

Der Drachenball richtet 30 Punkte Schaden an.

DYNAMIT

Drücken Sie die Leertaste, wenn Sie von Felsvorsprüngen aus Dynamit auf nichtsahnende Würmer abwerfen oder eine in der Nähe befindliche Gruppe von Würmern ausradieren wollen.

Dies ist eine sehr starke Waffe, die sich hervorragend für das Vernichten mehrerer Würmer gleichzeitig eignet. Da kommt Freude auf!

Betätigen Sie die Eingabetaste, wenn Sie das Dynamit von einem Seil abwerfen wollen.

Mit Dynamit richten Sie bis zu 75 Punkte Schaden an.

ERDBEBEN

Drücken Sie die Leertaste, um ein beachtliches Erdbeben auszulösen, das sämtliche Würmer und Minen ordentlich durchschüttelt und den Wasserpegel beträchtlich in die Höhe treibt.

Erdbeben zehren nicht unbedingt an der Energie Ihrer Gegner, können aber trotzdem vernichtend sein!

FLAMMENFAUST

Mit dieser Superfaust können Sie Würmer als Luftpost verschicken und das Gelände platt machen.

Positionieren Sie sich neben Ihrem Ziel, und schlagen Sie mit der Leertaste zu.

Die Flammenfaust richtet 30 Punkte Schaden an, wird aber vor allem dazu verwendet, Würmer ins Wasser zu schubsen.

FLAMMENWERFER

Drücken Sie die Leertaste, um Flammen aus dem riesigen Tank auf dem Rücken Ihres Wurms zu schleudern! Mit den Pfeiltasten Oben und Unten verteilen Sie Ihr Feuer im großen Bogen.

Die Richtung der Flammen wird vom Wind beeinflußt, seien Sie also vorsichtig.

Der Flammenwerfer ist eine mächtige Waffe, dessen Schadenspotential auf 50-70 Punkte geschätzt wird.

FRANZÖSISCHER SCHAFSANGRIFF

Lassen Sie mit diesem Schafsangriff die ganze Wut französischer Bauern auf Ihren Gegner niederprasseln!

Wählen Sie Ihr Ziel mit der Maus, und klicken Sie die linke Maustaste, um zahlreiche brennende Schafe herunterregnen zu lassen.

Eine unglaublich gefährliche Waffe, die aufgrund der zusätzlichen Flammen alle möglichen Schäden und großes Chaos anrichten kann.

EINFRIEREN

Drücken Sie die Leertaste, um Ihre Würmer bis zur nächsten Runde "einzufrieren". Ihr Team wird dann in Eisblöcke eingeschlossen und ist immun gegen Schäden!

TRÄGER

Träger können auf verschiedenste Weise eingesetzt werden. Mit ihrer Hilfe können Sie z.B. eine Grundlage für den Einsatz des Ninja-Seils schaffen oder Schafen mit Rampen beim Überwinden schwieriger Strecken helfen. Manche Spieler setzen Träger ein, um dem Gegner den Weg zu versperren. Andere wiederum wehren damit Granaten und Cluster-Bomben ab.

Der Einsatz von Trägern kann im Waffenoptionsmenü auf das in unmittelbarer Nähe des aktuellen Wurms gelegene Gebiet beschränkt werden.

Mit den Pfeiltasten Rechts und Links drehen Sie den Träger. Mit der linken Maustaste setzen Sie ihn ab.

GRANATE

Aktivieren Sie den Zünder mit den Tasten 1 - 5 auf Ihrer Tastatur (für die Sekunden bis zur Detonation), und legen Sie den Aufprall mit den Tasten "+" und "-" auf stark oder schwach fest.

Bewegen Sie das Fadenkreuz mit den Pfeiltasten Oben und Unten, und feuern Sie mit der Leertaste (je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist der Schuß).

Die Granate richtet einen maximalen Schaden von 50 Punkten an.

PISTOLE

Ein nettes Teil zum Erledigen eines besonders verhaßten Würmchens oder mehrerer Schwächlinge! Feuert sechs Schuß hintereinander ab. Fröhliches Zielschießen!

Mit den Pfeiltasten Oben und Unten bewegen Sie das Fadenkreuz. Feuern Sie mit der Leertaste. Der Cursor kann während des Schießens auf- und abbewegt werden.

Jeder Schuß richtet einen Schaden in Höhe von 5 Punkten an.

HEILIGE GRANATE

Lassen Sie mit der Lieblingswaffe des Herrn die himmlischen Kräfte los. Dies ist eine niedrig abspringende 3-Sekunden-Granate (nicht eine Sekunde mehr oder weniger), die erst explodiert, wenn sie still liegt.

Die Heilige Granate ist eine der durchschlagskräftigsten Waffen im Spiel (nur eine bestimmte Gartenzier wäre noch wirksamer) und kann einen Schaden von 100 Punkten anrichten.

LENKRAKETE

Sobald sie aktiviert ist, steuert die Lenkrakete ein bestimmtes Ziel an.

Vergessen Sie dabei aber nicht, die Rakete mit genug Power zu versorgen, damit sie ihr Ziel auch erreicht.

Lenkraketen sind in Worms Armageddon wassertauglich und können wie ein Torpedo unter Wasser abgefeuert werden. Dazu muß man allerdings geschickt sein (bei zuviel Wucht versinkt die Rakete).

Bewegen Sie den Zielcursor mit der Maus, und klicken Sie auf das Ziel. Anschließend richten Sie mit den Pfeiltasten Oben und Unten das Fadenkreuz aus. Drücken Sie dann die Leertaste, um mit der Waffe zu feuern (je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist der Schuß).

Mit dieser Rakete können Sie einen Schaden von maximal 50 Punkten anrichten.

BRIEFBOMBENTAUBE

Dies ist das etwas weniger intelligente Gegenstück zur Lenkrakete. Sie wird ihr Bestes tun, das von Ihnen gewählte Ziel zu erreichen. Allerdings kann man sich auf Tauben nun mal nicht hundertprozentig verlassen.

Richten Sie den Zielcursor mit den Maus aus, und klicken Sie auf das Ziel. Mit der Leertaste schicken Sie Ihren gefiederten Freund auf den Weg.

Wenn die Taube schließlich explodiert, richtet sie einen Schaden von 75 Punkten an.

INDISCHER ATOMTEST

Zuerst waren es die Franzosen, jetzt mischen auch die Inder mit! Diese gewaltige unterirdische Test-Atombombe läßt den Boden absinken und radioaktiven Niederschlag vom Himmel regnen, der alle lebenden Würmer infiziert. Sowas nennt sich taktischer Atomschlag.

KAMIKAZE

Wählen Sie mit den Pfeiltasten eine Richtung, drücken Sie dann die Leertaste, und schauen Sie zu, wie Ihr armes Würmchen sein Leben opfert. Da Sie Ihren Wurm dabei natürlich verlieren, muß sich der Einsatz dieser Waffe wirklich lohnen!

Die endgültige Explosion richtet maximal 50 Punkte Schaden an. Außerdem verliert jeder Wurm, der unterwegs das Pech hat, getroffen zu werden, 30 Punkte und wird durch den Zusammenstoß hoch in die Luft geschleudert.

MINE

Diese Minen explodieren nur, wenn sich ein Wurm in ihre Nähe verirrt.

Minen sind eine sehr gute strategische Waffe, die auch durch andere Explosionen ausgelöst auf Würmer "losgehen" können. Aber Vorsicht, es sind manchmal Blindgänger darunter.

Drücken Sie die Leertaste, um eine Mine zu plazieren.

Minen richten maximal 50 Punkte Schaden an.

LANGBOGEN

Mit dieser genialen Waffe können Sie einerseits Pfeile auf ahnungslose Würmer abschießen und andererseits eine Leiter für Ihre eigenen Würmer bauen.

Jeder Pfeil richtet einen Schaden von 15 Punkten an.

MINIGEWEHR

Der Name täuscht bei diesem riesigen, aufgemotzten Maschinengewehr.

Mit den Pfeiltasten Oben und Unten bewegen Sie das Fadenkreuz. Feuern Sie mit der Leertaste. Während des Feuerns können Sie außerdem mit den Pfeiltasten die Waffe nach oben und unten bewegen, um Ihr Ziel unter einen Kugelhagel zu nehmen.

RINDERWAHNSINN

Diese vor Wahnsinn schäumenden verrückten britischen Kühe sind auf die totale Zerstörung aus, und seit Beginn des europäischen Embargos haben sich ganze Kuhberge angehäuft.

Lassen Sie die Viecher mit der Leertaste in die Richtung los, in die Sie gerade schauen.

Wenn Sie mehr als ein verrücktes Rind haben, können Sie eine ganze irre Herde loslassen, indem Sie die Tasten 1 - 5 drücken. Da sie allerdings total durchgeknallt sind, rennen die Kühe einfach in jedes Hindernis und explodieren dabei.

Jedes Rindvieh richtet bis zu 75 Punkte Schaden an. Ein guter Grund, ihnen aus dem Weg zu gehen.

MAGISCHE KUGEL

Werden Sie zum Attentäter mit dieser unglaublich exakten magischen Kugel, die genau das mit der Maus angegebene Ziel trifft. Bei ihrem Flug zum Ziel umgeht die Kugel alle landschaftlichen Hindernisse.

Die magische Kugel richtet einen Schaden von maximal 100 Punkten an und hält jede offizielle Wagenkolonne auf.

POSTANGRIFF

Geben Sie das Zielgebiet mit der Maus an, und drücken Sie die Leertaste für eine Sonderzustellung. Denken Sie aber an die Windrichtung, damit der Wind die Briefe nicht wegwehen kann, da sie nicht besonders schwer sind!

Jeder Brief kann 50 Punkte Schaden anrichten.

MB-BOMBE

Legen Sie mit der Maus das Zielgebiet fest, und verfolgen Sie dann, wie ein gestreßter, übergewichtiger Videospiel-Produzent zur Erde fällt, wo er im weiten Umkreis Chaos und Vernichtung anrichtet.

Die MB-Bombe hat einen Schadenswert von 100 Punkten.

MINENANGRIFF

Drücken Sie die linke Maustaste, um die Landschaft mit ausgestreuten Minen zu verschönern.

Da Minen ziemlich unberechenbar sind, ist schwer zu sagen, wo sie landen werden, aber es wird mit ziemlicher Sicherheit zu etlichen unangenehmen Vorfällen kommen.

Wie normale Minen richten auch diese einen Schaden von 50 Punkten an.

WERTVOLLE MING-VASE

Werfen Sie dieses gute Stück wie Dynamit, und laufen Sie dann um Ihr Leben. Nach 5 Sekunden explodiert die Vase und übersät die Umgebung mit Porzellansplittern. Antiquitätenliebhaber finden das allerdings nicht so toll.

MAULWURFSBOMBE

Drücken Sie die Leertaste, um diesen kleinen Schaufler loszulassen, der über den Boden wuselt, bis ein weiterer Druck auf die Leertaste ihn im hohen Bogen an eine andere Stelle schleudert, wo er sofort zu buddeln beginnt. Drücken Sie die Leertaste ein drittes Mal, um den maulwurf explodieren zu lassen. Ein wirksamer Sprengstoffexperte und ein gutes Mittel gegen Feiglinge, die sich in unterirdischen Tunneln versteckt halten.

MAULWURFSBATAILLON

Dieses äußerst seltene Bataillon kurzsichtiger Pelztierchen greift direkt an und hat sich dem Motto "Grab oder stirb!" verschrieben. Natürlich sterben sie meistens. Geben Sie die Angriffsrichtung mit den Pfeiltasten Rechts und Links an, und schießen Sie mit der Maus auf Ihr Ziel.

MÖRSER

Der Mörser feuert immer mit voller Kraft. Beim Auftreffen auf das Ziel explodiert er, wobei die unmittelbare Umgebung von Cluster-Bomben-Splittern übersät wird. Diese Waffe ist vor allem gegen Ende einer Runde sehr nützlich, wenn sich Gruppen von Würmern auf gegenüberliegenden Bereichen der Spielumgebung befinden. Auch in den Höhlenleveln ist diese Bombe äußerst wirkungsvoll, da sie beim Explodieren an der Decke nichtsahnende Würmer von oben unter Splittern begraben kann.

Mit den Pfeiltasten Oben und Unten bewegen Sie das Fadenkreuz. Feuern Sie mit der Leertaste.

Jede Cluster-Bombe aus dem Mörser kann 30 Punkte Schaden anrichten.

NAPALM-ANGRIFF

Wie wär's mit einem tödlichen Feuerwerk am Himmel? Versengen Sie die Erde, und grillen Sie Ihren Gegner! Auf in die Apokalypse!

Die Richtung, in die der Angriff erfolgen soll, legen Sie mit den Pfeiltasten Rechts und Links fest.

NINJA-SEIL

Mit diesen unglaublich nützlichen Seilen können die Würmer sich in ansonsten unzugängliche Gegenden vorkämpfen oder in kürzester Zeit große Strecken überwinden. Die Beherrschung des Seils gehört zu den wichtigsten Fähigkeiten in Worms Armageddon, daher sollten Sie sofort mit dem Üben anfangen!

Werfen Sie das Seil mit Hilfe der Leertaste, und schwingen Sie daran mit den Pfeiltasten Links und Rechts. Mit den Pfeiltasten Oben und Unten kann die Länge des Seils verändert werden. Wenn der Wurm das Seil loslassen soll, drücken Sie die Leertaste. Richtige Profis können sogar Waffen abwerfen (normalerweise Dynamit oder explodierende Schafe), während sie am Seil durch die Lüfte schwingen... Zum Abwerfen dieser netten Gegenstände drücken Sie einfach die Eingabetaste. Aber Vorsicht, dies ist nicht bei allen Waffen ratsam!

Wenn es Ihnen nicht reicht, Schafe aus großer Höhe abzuwerfen, können Sie auch am Seil schwingen, loslassen, das Seil nochmals werfen, während Sie sich in der Luft befinden, wieder daran schwingen und das ganze nochmal starten. So können Sie weite Strecken schnell zurücklegen. Allerdings ist das eine sehr schwierige Technik, die vor allem in weiträumigen Höhlen bestens funktioniert.

ALTE FRAU

Mit der Leertaste schicken Sie die alte Frau auf Wanderschaft. Sie murrt über die Kaffeepreise und schwelgt in Erinnerungen an die gute alte Zeit, bevor sie schließlich explodiert.

Die Gute richtet bis zu 75 Punkte Schaden an.

FALLSCHIRM

Wie Sie wissen, kann sich Ihr Wurm bei einem tiefen Sturz verletzen, was den Verlust der Runde bedeutet. Da bietet es sich an, sanft mit einem Fallschirm herabzuschweben.

Mit der Leertaste öffnen Sie den Fallschirm. Vorher sollten Sie aber feststellen, aus welcher Richtung der Wind weht. Drücken Sie die Leertaste, um den Fallschirm zu öffnen oder zu schließen.

BENZINBOMBE

Dieses Zeug ist echt heiß - der absolute Favorit bei Auseinandersetzungen in Städten. Sie können die Flaschen gegen eine Wand schmettern und dann zusehen, wie die Flammen das ahnungslose Opfer verschlingen. Am besten setzt man diese Waffe in geschlossenen Räumen ein.

Mit den Pfeiltasten Oben und Unten bewegen Sie das Fadenkreuz. Drücken Sie dann die Leertaste, um die Bombe einzusetzen (je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist die Wirkung). Diese kleine Schönheit bleibt brennend in der Landschaft liegen.

PREßLUFTHAMMER

Drücken Sie die Leertaste, um zu bohren oder das Bohren zu beenden. Damit erhalten Sie Zugang zu den Tunnel, die von anderen Würmern gebaut wurden.

Sie können sich in einen Bohrerkiller verwandeln, indem Sie mit dem Bohrer einen Schaden von 15 Punkten anrichten.

ELEKTROSCHOCK

Schockieren Sie Ihre Gegner! Mit der Leertaste pieksen Sie einen Wurm und schicken ihn über den Jordan.

HEILSARMEE

Halten Sie die Leertaste gedrückt, um diese gottesfürchtige alte Dame durch die Gegend tapern zu lassen. Lehnen Sie sich zurück und beobachten Sie, wie Sie mit großem Platzkonzert explodiert, oder drücken Sie erneut die Leertaste, um sie explodieren zu lassen.

Jedes Tamburin richtet bis zu 75 Punkte Schaden an.

WAAGE DER JUSTITIA

Drücken Sie die Leertaste, und sehen Sie sich an, wie diese große Gleichmacherin die Energie aller Teams im Spiel ausgleicht. Wenn Sie hinten liegen, ist diese Waffe unglaublich nützlich. Übrigens werden damit auch die Energievorräte verbündeter Teams auf den gleichen Stand gebracht.

Die Waage der Justitia richtet keinen Schaden an, sondern verteilt nur die augenblickliche Energie gleichmäßig auf alle Mitspieler.

WÜRMERWAHL

Mit dieser unglaublichen neuen Funktion können Sie einen Ihrer Würmer bewegen und dann einen anderen aus Ihrem Team wählen, der bewegt werden soll. Damit ergeben sich hervorragende strategische Möglichkeiten – es sei denn, Sie haben nur noch einen Wurm übrig!

Aktivieren Sie die Funktion mit der Leertaste

SCHAF

Ihr kuscheliger kleiner Freund rast selbstlos auf den Gegner zu und detoniert, sobald Sie den Befehl dazu geben. Aufgrund seiner dynamitähnlichen Wirkung und der Beweglichkeit, die eben nur ein Vierbeiner hat, ist das Schaf eine unersetzliche Waffe.

Schafe werden mit Hilfe der Leertaste zum Gegner geschickt. Sie lassen sie detonieren, wenn Sie die Leertaste noch einmal drücken. Wenn Sie Ihre Schafe nicht in die Luft jagen, haben sie irgendwann die Schnauze voll und sprengen sich selbst.

Schafe können einen Schaden von höchstens 75 Punkten anrichten.

SCHAFSWERFER

Wer Schafe hat, die richtig hoch hinaus wollen, kann sie mit diesem Werfer in die Lüfte befördern, weit über jedes Hindernis oder über störende Landmassen hinweg.

Zielen Sie mit den Pfeiltasten, und feuern Sie die Schafe mit der Leertaste ab. Sobald das Schaf unterwegs ist, verhält es sich wie jedes anständige Schaf (siehe oben). Und natürlich trägt es dabei einen schicken kleinen Schutzhelm.

GEWEHR

Dieses großkalibrige Spielzeug eignet sich ideal zum Ausschalten von Würmern auf große Entfernung. Mit den Pfeiltasten Oben und Unten richten Sie das Fadenkreuz aus. Feuern Sie dann mit der Leertaste das Gewehr ab.

Sie haben zwei Versuche um einen Schaden von maximal 50 Punkte anzurichten.

AUFGABE

Wenn Sie einfach nicht mehr können, sollten Sie sich ergeben. Das ist allerdings eine herbe Erniedrigung. Denn während Ihr Team mit der weißen Fahne winkt, bietet sich dem Gegner die perfekte Gelegenheit, Sie auf völlig unmoralische Weise restlos auszulöschen.

SPRUNG ÜBER LOS

Wenn Sie aus irgendwelchen unerklärlichen Gründen keine Lust haben, willentlich Schaden anzurichten, können Sie Ihren Spielzug durch Drücken der Leertaste überspringen.

KAMIKAZE-BOMBE

Wenn Sie nicht mehr wollen, aber auch nicht sang- und klanglos von hinnen scheiden möchten, drücken Sie die Leertaste, und blasen Sie sich noch mal so richtig auf.

Ein explodierender Wurm hinterläßt einen ziemlich giftigen Cocktail in der Luft.

SUPERBANANE

Die Superbanane verfügt über das Extra der manuellen Detonation.

Drücken Sie einfach nach dem Werfen dieser Bombe die Leertaste, um Ihre Gegner unter weichen Früchten zu begraben. Drücken Sie die Leertaste erneut, um die Bombe explodieren zu lassen.

Jede Banane sorgt für bis zu 75 Punkte Tod und Verderben.

SUPERSCHAF

Hier kommt das fliegende Superschaf! Schicken Sie es mit der Leertaste los, und drücken Sie die Taste noch einmal, um dem Schaf Kräfte zu verleihen, von denen die durchschnittlichen vierbeinigen Bewohner eines Bauernhofs nur träumen können.

Sie steuern den Flug dieses Superschafs mit den Pfeiltasten Rechts und Links. Drücken Sie die Leertaste, um dem Schaf seine Superkräfte urplötzlich zu nehmen. Das Superschaf bleibt nur eine bestimmte Zeit in der Luft, bevor es enttäuscht wieder zu Boden saust.

Ein Superschaf kann beim Aufprall maximal einen Schaden von 75 Punkten anrichten.

TELEPORTER

Am nützlichsten ist diese Funktion, wenn Sie einen Wurm aus einer fürchterlich schlechten Startposition bringen wollen. Am strategisch günstigsten dafür ist höhergelegenes Gelände weit entfernt von Klippen und Minen.

Klicken Sie einfach auf den Ort, an den Sie Ihren Wurm bringen wollen.

UZI

Machen Sie die armen Würmchen Ihres Gegners mit den Kugeln eines der coolsten Gewehre überhaupt nieder.



KISTEN UND KASTEN

Im Verlauf des Spiels fallen diverse Kisten vom Himmel oder werden auf das Spielfeld teleportiert. Es gibt drei verschiedene Arten: Waffenkisten, Erste-Hilfe-Kisten und Zusatzgerät-Kisten.

Die Kisten enthalten alle möglichen nützlichen Dinge, daher kann ihr Inhalt Ihr Spielglück völlig umkehren, besonders wenn schon alles verloren scheint. Kisten können auch beschossen werden. Das ist zwar eine ziemlich anarchische Verwendung, kann aber eine tolle Wirkung haben.

Außerdem sollten Sie wissen, daß das Schaf und das Superschaf, die Alte Frau und die Heilsarmee Kisten einsammeln können, wenn Sie sie frei herumlaufen lassen.

WAFFENKISTE

Die Waffenkisten enthalten normalerweise stärkere Waffen oder solche, die am Anfang nur begrenzt zur Verfügung stehen, wie Superschafe, Dynamit, Lenkraketen usw.

Manchmal werden Sie, wenn Sie viel Glück haben, auch mit den versteckten Waffen belohnt. Können Sie diese Superteile alle finden?

ERSTE-HILFE-KISTEN

Mit Erste-Hilfe-Kisten können Sie Ihren Energielevel im Spiel wieder auf Vordermann bringen. Sammeln Sie die Kiste ein, damit Ihr Wurm seinen Energievorrat auffüllt. Erste-Hilfe-Kisten können außerdem Heilung für Würmer bringen, die sich infiziert haben.

ZUSATZGERÄT-KISTEN

Diese Kisten enthalten Zusatzgerät, das Ihnen auf verschiedene Art weiterhelfen kann.
Es gibt zwei Arten davon: Zusatzgerät zum Sammeln, das aufbewahrt und eingesetzt werden kann, wenn die Zeit dafür reif ist (im Zusatzgerät-Feld unten auf dem Waffenfeld angezeigt) und Zusatzgerät mit sofortiger Wirkung, das in Aktion tritt, sobald Sie die Kiste eingesammelt haben.

Der mögliche Inhalt dieser Kisten ist im Abschnitt "Zusatzgerät".

ZUSATZGERÄT

Zusatzgerät-Kisten fallen vom Himmel wie Erste-Hilfe- und Waffenkisten und verleihen Ihren Würmern zusätzliche Kräfte. Diese besonderen Fähigkeiten können zunächst eingesammelt und dann nach Gutdünken eingesetzt werden.

Eingesammeltes Zusatzgerät erscheint im Feld unter dem Waffenfeld und wird genau wie eine Waffe aktiviert (d.h. durch Markieren/Anklicken und Drücken der Leertaste).

Solange das Gerät in Gebrauch oder aktiv ist (manches behält seine Wirkung mehrere Runden lang), ist das entsprechende Symbol oberhalb des Windmessers auf dem Bildschirm zu sehen.

ZUSATZGERÄT ZUM SAMMELN

SCHNELL LAUFEN

Hält etliche Runden lang an und läßt Würmer schneller als vorher über Land laufen. Hervorragend geeignet für Langstreckenangriffe und entscheidende Schläge.

LASERZIELE

Diese Wirkung, die fünf Runden lang anhält, ergänzt die folgenden Waffen durch ein Laserzielvisier: Uzi, Minigewehr, Pistole, Langbogen, Kamikaze und Gewehr. Damit läßt sich viel leichter zielen.

UNSICHTBARKEIT

Dieser nützliche Zusatz (der nur in Spielen mit mindestens 3 Teams erscheint) macht Ihr ganzes Team bis zur nächsten Runde unsichtbar (allerdings nicht unverwundbar). Dies Option ist besonders nützlich, wenn Sie über das Netzwerk spielen.

NIEDRIGE SCHWERKRAFT

Dieser Effekt bedeutet, daß eine geringere Schwerkraft auf all Ihre Schüsse und Bewegungen einwirkt. Das ermöglicht superweite Sprünge und vieles mehr!

JETPACK

Steuern Sie die Senkrechtstarter- und Rückstoßdüsen mit den Pfeiltasten, wenn Ihr Wurm in den Himmel steigt. Besonders nützlich, um entfernte Gebiete zu erreichen, wenn die Teleporter knapp sind, oder im Vorbeiflug Dynamit auf einen Haufen Würmer abzuladen. Machen Sie's wie James Bond, schnappen Sie sich ein Jetpack!



ZUSATZGERÄT MIT SOFORTWIRKUNG

Dieses Zusatzgerät tritt sofort nach dem Einsammeln in Aktion.

DOPPELTE ZEIT

Damit verdoppelt sich sofort die in dieser Runde noch verfügbare Zeit.

KISTENREGEN

Damit werden willkürlich noch ein paar Kisten abgeworfen.

KISTENSPION

Dieser Effekt, der bis zum Ende der Runde anhält, sorgt dafür, daß Ihr Team den Inhalt aller Kisten in der Landschaft erkennen kann.

DOPPELTER SCHADEN

Dieser Zusatz hält nur eine Runde an und verdoppelt den Schaden, der bei jeder Explosion entsteht. Ein Zusatz mit großer Wirkung, mit dem Sie sorgfältig umgehen sollten.

MENÜSYSTEM

HAUPTMENÜ

Von hier aus können Sie ein Einzelspieler-Spiel starten, ein Multiplayer-Spiel einrichten, über LAN oder Internet spielen, die Optionen ändern oder das Spiel beenden.

Mit ESC kehren Sie immer zum jeweils vorigen Menü zurück.

Worms Armageddon ist mit einem nützlichen Online-Hilfesystem ausgestattet. Wenn Sie den Cursor auf ein Symbol, einen Text oder einen Dialog ziehen, erscheint unten auf dem Bildschirm der dazugehörige erläuternde Text.

SYSTEMKONFIGURATION

Mit diesem Menü legen Sie fest, wie Worms Armageddon auf Ihrem Computer laufen soll.

VIDEO-OPTIONEN

VIDEOANZEIGE-AUFLÖSUNG

Sie können verschiedene Auflösungen für Worms Armageddon wählen: 640x480 (Standard), 800x600 und 1024x768.

Das Betreiben des Spiels mit einer höheren Auflösung erfordert mehr Systemressourcen. Wenn Sie nicht das optimale System verwenden (Pentium 2, 200 MHz oder schneller mit einer 4 MB-Grafikkarte), empfehlen wir Ihnen daher die Standardauflösung.

Der Vorteil einer höheren Auflösung besteht darin, daß Sie mehr von der Landschaft sehen, was zum Beispiel bei Schüssen über große Entfernung wichtig sein kann.

Hinweis: Wenn bei der Initialisierung des Spiels ein Problem beim Einrichten der gewünschten Auflösung auftritt, wird automatisch die Standardauflösung 640x480 eingestellt.

GEHEIMAUSWAHL

Wenn Sie Worms Armageddon spielen, können Sie sich durch Ihre Ergebnisse bei Einsätzen und gute Leistungen in der Ausbildung verschiedene Zusatzmodi, Cheats und Tricks verdienen.

Sie erscheinen alle auf diesem Bildschirm. Um sie zu aktivieren, klicken Sie einfach auf die Symbole, sobald sie aufleuchten.

Um ein geheimes Paßwort einzugeben, klicken Sie auf PASSWORT, und geben Sie das Wort ein. Dadurch wird eine Zusatzfunktion oder ein Cheat aktiviert. Die wirklich coolen Features müssen Sie sich allerdings durch Ihre Leistungen im Spiel verdienen, die gibt's nicht einfach durch Eintippen eines Paßworts!

Besuchen Sie die WWW-Websites für Worms Armageddon, wo Sie erfahren, was Sie tun müssen, um diese Spezialfunktionen zu aktivieren!

EINZELSPIELER-MENÜ

Bei Worms Armageddon gibt es verschiedene Modi für Einzelspieler, in denen Sie herausgefordert, ausgebildet und unterhalten werden.

Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der verschiedenen Einzelspieler-Modi.

AUSBILDUNG

Der Ausbildungsbereich ist ein ganz neuer Abschnitt bei Worms, in dem Sie fünf verschiedene Disziplinen trainieren können. In allen Ausbildungsmodi sitzt Ihnen die Uhr im Nacken: Versuchen Sie, in zwei Minuten so viele Aufgaben wie möglich zu bewältigen. Für jede Disziplin gibt es einen eigenen Highscore, und der Rang Ihres Teams hängt von seinem Erfolg ab.

Die Ausbildung endet, wenn Ihre Zeit abgelaufen ist oder Ihr Wurm im Kampf fällt.

Wenn Sie in allen Disziplinen Goldmedaillen erreichen, werden Sie mit versteckten Features i m Spiel belohnt.

Um zu trainieren, müssen Sie ein Team aufstellen, da Ihr Hauptmann an den Wettbewerben teilnimmt. Außerdem werden die Ausbildungsergebnisse im Rahmen der Teaminformationen gespeichert.

Informationen zum Aufstellen eines Teams finden Sie im Abschnitt "Aufstellen von Teams".

EINZELSPIELER-SCHNELLSTARTSPIEL

Damit können Sie ganz schnell ins Spiel einsteigen. Sie treten mit einem vorgegebenen Team und einer fertigen Waffenauswahl gegen eine Reihe von computergesteuerten Robotern (Wormbots) an.

Ihre Leistung wird dabei registriert, und beim nächsten Mal wird der Schwierigkeitsgrad entsprechend daran angeglichen. Die Spiele finden in nach dem Zufallsprinzip erstellten Landschaften statt.



EINSÄTZE: DIE BRÜCKE VON WURMHEIM

Die Einsätze reichen von EINFACHEN bis zu SCHWIERIGEN und finden alle in speziell dafür entworfenen Landschaften gegen eine Reihe von computergesteuerten Teams statt.

Besondere Landschaften, die in erfolgreich von Ihnen abgeschlossenen Einsätzen vorkamen, stehen später für normale Spiele zur Verfügung.

Sie müssen ein Team aufstellen, das an den Einsätzen teilnehmen soll. Informationen zu diesem Vorgang finden Sie im Abschnitt "Spiel ausrichten".

DEATHMATCH-HERAUSFORDERUNG

Ähnlich wie beim Standardspiel treten Sie unter immer härteren Bedingungen gegen eine Reihe von computergesteuerten Teams an.

Die Statistiken für diesen Modus werden aufgezeichnet, und die erfolgreichsten Teams erhalten eine Belohnung.

Sie müssen ein Team aufstellen, das an den Einsätzen teilnehmen soll. Informationen zu diesem Vorgang finden Sie im Abschnitt "Spiel einrichten".



SPIEL EINRICHTEN

MULTIPLAYER-SPIELE/KEIN NETZWERK

Dies ist das Menü für traditionelle Worms Armageddon Multiplayer-Action auf Ihrem PC. An Multiplayer-Spielen dürfen 2-6 Teams teilnehmen, die computergesteuert sein und verschiedene Schwierigkeitsgrade haben können. Informationen zu Netzwerkspielen oder Spielen im Internet finden Sie in einem späteren Kapitel.

AUFSTELLEN VON TEAMS

Es gibt zwar einige Standardteams, doch Sie haben mehr vom Spiel, wenn Sie Ihre eigenen Teams aufstellen, mit Ihren eigenen Namen für den Hauptmann und die anderen Mitglieder des Zuges.

Außerdem können Sie andere Aspekte ändern, darunter vor allem die Wahl einer Spezialwaffe für den Kampfeinsatz.

Klicken Sie auf NEUES TEAM, und folgen Sie den untenstehenden Anweisungen.

NAMENSAUSWAHL FÜR TEAM UND WÜRMER

Sie brauchen einen Spitznamen oder ein Rufzeichen für Ihr Team und Ihre einzelnen Soldaten. Wenn Ihnen die Ideen ausgehen, klicken Sie einfach auf das Fragezeichen, um einen beliebigen Namen zu wählen. Doppelklicken Sie, um eine zufällige Auswahl eines Teams zu treffen.

WAHL DER STEUERUNG

Das kann SPIELER oder COMPUTER sein. Wenn Sie ein computergesteuertes Team aufstellen, können Sie außerdem dessen Fähigkeiten auf einen Schwierigkeitsgrad von LEICHT bis SCHWER einstellen. Es gibt bereits eine Reihe von computergesteuerten Teams, aber Sie können zusätzliche aufstellen, um mehr Übungsmöglichkeiten zu haben.

WAHL DER SPEZIALWAFFE

Sie können aus der angezeigten Liste eine Spezialwaffe wählen, mit der Sie in den Kampf ziehen. Sie sollten sich möglichst für eine Waffe entscheiden, die Ihrer Taktik entspricht oder mit der Sie wahrscheinlich den meisten Schaden anrichten können. Informationen zu den verfügbaren Waffen finden Sie im Abschnitt "Einsatz der Waffen".

WAHL DER SOUNDBANK

Eine Standardbank wird ausgewählt (in der Sprache, unter der das Spiel installiert ist), doch diese Entscheidung ist leicht nach Belieben zu ändern.

Die Individualität eines Teams kann durch die Töne definiert werden, die es von sich gibt. In Worms Armageddon finden Sie eine große Auswahl an merkwürdigen, witzigen, vertrauten und bizarren Soundsets. Wenn Ihnen keines davon gefällt, können Sie mit Hilfe das mitgelieferten Dienstprogramms Ihre eigene Soundbank erstellen.

WAHL DES GRABSTEINS
Wählen Sie die Art des Grabsteins, mit dem das Team nach seinem Ableben geehrt werden soll.

WAHL DER FANFARE
Die Fanfare, die ausschließlich Repräsentationszwecken dient, wird willkürlich für Sie gewählt. Sie können sie aber auch selbst wählen und sich vorher anhören. Die Fanfare wird auf Präsentations- und Ergebnisbildschirmen verwendet.

WENN SIE FERTIG SIND
Wenn Sie die gewünschten Bestandteile gewählt haben, klicken Sie auf OK, um Ihr Team hinzuzufügen. Danach können Sie es für die Ausbildung, für Einsatzspiele und für Standard-Multiplayer- oder Netzwerkspiele auswählen.

BARRACKEN
Alle zur Auswahl stehenden Teams erscheinen in der Teambarracke. Daneben stehen jeweils vereinfachte Statistiken (Absolvierte Runden, Gewonnene Runden, Rangliste).

Um ein Team zum Spiel hinzuzufügen, klicken Sie darauf. Um die genaueren Statistiken abzurufen, klicken Sie mit der linken Taste auf das Team. Benutzen Sie die rechte Taste, um Änderungen am Team vorzunehmen.

Beachten Sie bitte, daß Standardteams nicht bearbeitet werden können.

SPIELLISTE
Wenn Sie neue Teams ins Spiel aufnehmen, erscheinen diese auf der Spielliste. Sie können bis zu sechs Teams hinzufügen. Um ein Team herauszunehmen und wieder auf die Teamlbarracke zu setzen, doppelklicken Sie noch einmal darauf.

In der Teamliste erscheinen die Teams nach Rangfolge geordnet, die besten ganz oben. Neben den Teams sehen Sie drei Symbole, die für die folgenden Optionen stehen:

HANDICAP
Mit dem ersten Symbol können Sie einem Team entsprechend seinem Niveau ein Handicap zuteilen. Durch Klicken mit der Maustaste ändern Sie dieses.

Dabei wird angegeben, ob ein Team beim Start 50% mehr Energie erhält (+) oder diese abgezogen bekommt (-). Wenn keines der Symbole angezeigt wird (Standardeinstellung), beginnen die Würmer mit dem in den allgemeinen Optionen festgelegten Energiewert.

VERBÜNDETE TEAMS

Normalerweise ist in diesem Feld kein Symbol zu sehen, doch es ist möglich, 1 der 6 Bündnisabzeichen zu wählen, indem Sie mit der linken Maustaste durch die Zahlen schalten (und wieder zurück bis zu 0). Alle Teams mit dem gleichen Abzeichen stehen auf derselben Seite.

Bündnisspiele funktionieren genau wie normale Spiele, mit einigen wenigen Ausnahmen: Verbündete Spieler teilen sich ihre Waffen (d.h. sie verwenden die Waffen aus dem gemeinsamen Waffensatz der verbündeten Spieler; zwei Spieler mit dem Standardwaffensatz hätten also zwei Ladungen Dynamit zur Verfügung).

Verbündeten Spielen wird ein Sieg angerechnet, wenn ihr Bündnis gewinnt, selbst wenn ihr eigenes Team verloren hat.

Während des Spiels wechseln sich Bündnisse in jeder Runde ab. Die Teams eines Bündnisses wechseln sich außerdem innerhalb des Bündnisses ab.

ANZAHL DER WÜRMER IM TEAM

Sie können mit der linken Maustaste klicken, um durch diese Zahl zu schalten (von 1 bis zum Höchstwert). So verändern Sie die Anzahl der Würmer, mit denen das Team startet. Mehr als acht Würmer pro Team, oder 18 Würmer insgesamt, sind allerdings nicht erlaubt. Die Standardeinstellung ist drei.

Diese Einstellung ist auch dann nützlich, wenn Sie z.B. fünf Teams mit je einem Wurm im Bündnis gegen ein Team mit fünf Würmern antreten lassen wollen.

SPIELSTIL

Das Spiel wird mit einer Reihe verschiedener Stilarten geliefert. Jeder Stil ist durch ein Setup für Optionen und Waffen gekennzeichnet, das die Art des Spiels bestimmt. Der Name des Stils gibt einen Hinweis auf die Art des Spiels, das sich dahinter verbirgt.

Sie können auch Ihren eigenen Spielstil kreieren, indem Sie auf SPEICHERN UNTER klicken und eine Beschreibung dieses Stils eingeben. Außerdem können Sie Stile löschen, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken. Beachten Sie bitte, daß Standardsets nicht gelöscht werden können.

Auf die Stile können Sie über das Drop-Down-Menü zugreifen und sie dort auch wählen.

Jeder Spielstil läßt sich modifizieren, indem Sie die Optionen auf den Bildschirmen für die Waffen, das Spiel und die allgemeinen Optionen ändern. Sie selbst bestimmen, ob sie gespeichert werden sollen.

Hinweis: Die Standardspielstile finden auch im WORMNET Anwendung (siehe Abschnitt zum Internet), daher lohnt es sich, mit diesen Stilen zu üben, wenn Sie Ambitionen haben, in die Rangliste der Worms Armageddon-Spieler im Internet aufzusteigen.

ALLGEMEINE OPTIONEN

Diese Optionen beziehen sich auf die Grundzüge des Spiels. Sie sind ständig vom Bildschirm SPIEL ERSTELLEN aus zugänglich, und wenn Sie einmal Ihren Spielstil gewählt haben (entweder eine der Standardvorgaben oder einen selbst zusammengestellten), brauchen Sie diese Einstellungen im allgemeinen nur noch Ihrem Geschmack anzupassen.

ENERGIESTAND

Klicken Sie auf das Symbol, um den Wert festzulegen: 100, 150 oder 200.

Dies ist die Ausgangsenergie aller Würmer im Spiel, bevor ein Handicap gewählt ist. Die Gesamtenergie eines Teams kann errechnet werden, indem Sie diesen Wert mit der Anzahl der Würmer im Team multiplizieren. Die Standardenergie ist 100, und diesen Wert würden wir Ihnen auch empfehlen.

WÜRMERWAHL-MODUS

Während des Spiels können Sie selbst bestimmen, welcher Wurm als nächstes bewegt werden soll, doch wir finden, daß Worms Armageddon einen größeren Reiz hat, wenn die Würmer in einem Team abwechselnd an die Reihe kommen. Klicken Sie, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

Keine Würmerwahl
Sie können nicht bestimmen, welcher Wurm bewegt werden soll.

Würmerwahl
Sie können mit der Tabulatortaste bestimmen, welcher Wurm bewegt werden soll.

ERFORDERLICHE SIEGE

Durch diese Option wird festgelegt, wie viele Runden gewonnen werden müssen, um als Team (oder Bündnis) den Gesamtsieg zu erringen. Klicken Sie, um zwischen 1 und 9 auszuwählen.

Die Standardvorgabe ist zwei Runden für den Sieg.

RUNDENZEIT

Hier wird festgelegt, wieviel Zeit (in Minuten) vergeht, bevor der "Sudden Death" eingeläutet wird. Klicken Sie hier, um die gewünschte Zeit anzugeben.

Die Standardeinstellung beträgt 10 Minuten.

SPIELZUGZEIT

Dieser Wert gibt an, wieviel Zeit (in Sekunden) Sie sich für Ihren Spielzug nehmen dürfen. Je niedriger der Wert, desto schwieriger wird es, Ihren Spielzug auszuführen.

WAFFENOPTIONEN

Mit den Waffenoptionen können Sie konfigurieren, wie die Waffen auf die Spielteilnehmer verteilt werden sollen, die Stärke (das Schadenspotential) der Waffen festlegen und angeben, ob und wann die Waffen zur Verstärkung ins Spiel kommen sollen.

Beachten Sie bitte, daß nicht alle Waffen bearbeitet werden können, sondern nur die Standardwaffen und einige andere. Um alle vorkommenden Waffen zu sehen, müssen Sie Worms Armageddon spielen, da die meisten in besonderen Kisten abgeworfen werden.

Wenn Sie sich entscheiden, ohne Spezialwaffen für die Teams zu spielen, können Sie auch diese Spezialwaffen bearbeiten und verändern, die Sie in einer separaten Liste finden.

Jegliche Veränderungen, die Sie an den Waffen vornehmen, können zusammen mit den anderen darin konfigurierten Optionen unter Ihrem eigenen Spielstil gespeichert werden.

Es gibt vier Hauptsymbole, mit denen die Informationen auf dem Bildschirm gesteuert werden:

MUNITION

In der Standardeinstellung sehen Sie die MUNITIONS-Auswahl, an der Sie ablesen können, wie viele Waffen Sie zu Beginn jeder Runde erhalten. Klicken Sie auf das Symbol, um zwischen KEINE, 1 bis 9 oder UNBEGRENZT zu wählen.

SCHADEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Schadenspotential zu erhöhen, und mit der rechten, um es zu verringern. Auf diese Weise können Sie das Spiel ganz nach Wunsch beeinflussen.

Mit der Erhöhung oder Verringerung des Schadenswertes modifizieren Sie die Funktion der Waffe.

NACHSCHUB

Hier werden alle gewählten Waffen angezeigt, die als Nachschub in einer Runde erscheinen sollen. Mit dem Gleitregler können Sie AUS oder 1 bis 9 festlegen, um anzuzeigen, wann der Nachschub geliefert werden soll (in Runde 1 bis 9).

Hinweis: Wenn eine Waffe bei der Munitionsauswahl ausgeschaltet wurde und Sie mit dem Gleitregler angeben, daß sie als Nachschub erscheinen soll, wird für die Munition der Wert 1 verwendet.

WAFFENKISTEN-VERSORGUNG
Auf diesem Bildschirm können Sie angeben, wie oft diese Waffen in Waffenkisten auftauchen sollen. Klicken Sie auf die Waffen, um zwischen AUS und 1 bis 5 Balken umzuschalten.

Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit beeinflußt, mit der die Waffen in einer Waffenkiste zu finden sind.

ANDERE WAFFENOPTIONEN

Geheimwaffen

Entscheiden Sie sich, ob Sie mit oder ohne geheime, besonders mächtige Waffen spielen wollen, die nur in Kisten zu finden sind.

Selbst gewählte Spezialwaffen

Wenn diese Option gewählt wird (Standardeinstellung), kann jedes Team aus der Liste der acht Waffen eine beliebige Spezialwaffe benutzen, die bei der Aufstellung des Teams gewählt wird (siehe Abschnitt "Spiel einrichten").

Wird die Option nicht gewählt, können Sie anstatt der einen Spezialwaffe für jedes Team aus zusätzlichen Waffen für Ihr Ausgangsarsenal wählen.

SPIELOPTIONEN

Hier können Sie die Optionen wählen, die den Spielablauf bestimmen.
Es gibt folgende Optionen:

ZEITOPTIONEN
Auf den Zeitablauf bezogene Optionen, zusätzlich zu "Rundenzeit" und "Spielzugzeit", die sich auf dem Bildschirm "Spiel einrichten" befinden.

WARTEZEIT
Damit wird festgelegt, wieviel Zeit ein Spieler hat, um beim Hot-Seat-Spiel die Kontrolle zu übernehmen, bevor sein Spielzug beginnt.

WURMRÜCKZUG
Hier ist festgelegt, wieviel Zeit Sie nach einem Zug (z.B. dem Einsatz Ihrer Waffe) haben, um mit Ihrem Würmchen in Deckung zu gehen.

SEILRÜCKZUG
Diese Option legt fest, wieviel Zeit Sie nach dem Abwerfen von Waffen vom Seil aus haben, um Deckung zu suchen.

RUNDENZEITANZEIGE
Eine einfache Option, mit der festgelegt wird, ob die Rundenzeit angezeigt werden soll oder nicht.

SUDDEN-DEATH-FRIST
Legen Sie fest, wie schnell das Wasser beim Sudden Death steigen soll. Zur Auswahl stehen AUS, 5, 20 und 45.

INTERAKTIVE OBJEKTE
Damit wird die Art und Anzahl der interaktiven Objekte festgelegt, die am Anfang in der Landschaft verteilt sein sollen. Wählen Sie zwischen KEINE, WENIGE, NORMAL und VIELE aus.

Wenn Sie Minen gewählt haben, gibt es außerdem die folgenden zusätzlichen Optionen:

LÄNGE DER ZÜNDSCHNUR
Diese Einstellung legt fest, wieviel Zeit bis zur Detonation einer Mine vergeht. Davon hängt ab, wie die Minen im Spiel eingesetzt werden können.

BLINDGÄNGER-MINEN
Wenn Sie sich für diese Option entscheiden, werden einige Minen zu Blindgängern. (Auch diese Minen können Sie explodieren lassen, wenn Sie herausfinden, wie!)

ARTILLERIEMODUS
Die Würmer können nicht laufen, und Waffen müssen entweder geworfen oder abgefeuert werden.

VORRATSHALTUNG
Alle verbleibenden Waffen und Gerätschaften, die nicht benutzt wurden, werden in die nächste Runde hinübergerettet.

KEINE VORRATSHALTUNG
Sie erhalten nur einmal Waffen (in Runde Eins), die für das ganze Spiel vorhalten müssen!

VERSCHIEDENE OPTIONEN

WIEDERHOLUNG
Schalten Sie die automatische Wiederholungsfunktion ein oder aus.

STURZSCHADEN
Legen Sie hier fest, ob ein Wurm Schaden erleidet, wenn er aus großer Höhe abstürzt.

ENERGIEABZUG
Damit wird festgelegt, was mit der Energie eines Wurms geschieht, wenn der Spielabschnitt "Sudden Death" beginnt. Diese Option kann ausgeschaltet (kein Energieabzug), auf "Reduziert auf 1 Punkt" oder auf "Entzug" gestellt werden (alle Würmer verlieren nach und nach all ihre Energie).

LANDSCHAFTEN

Eine kleine Skizze der aktuellen Landschaft ist auf dem Bildschirm "Spiel einrichten" zu sehen. Um schnell eine andere Landschaft zu schaffen, klicken Sie einfach mit der Maustaste auf diese Skizze.

Um eine Landschaft zu bearbeiten, eine neue zu gestalten oder einen eigenen Level zu laden, können Sie in den Landschaftseditor gehen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Landschaft klicken.

LANDSCHAFTSMENÜ

Worms Armageddon enthält einen leistungsfähigen Editor zum Gestalten, Bearbeiten und Speichern von Landschaften.

MENÜ-ÜBERBLICK

Dies sind die Hauptfunktionen des Menüs:

Gebiet bearbeiten/Vorschau
Mit dieser Option wird zunächst eine Vorschau auf die aktuell gewählte Landschaft erstellt und gezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um in den Bearbeitungsmodus zu wechseln. Mit der rechten Maustaste gehen Sie zum Vorschaumodus.
Hinweis: Im Bearbeitungsmodus ist die Landschaft nur in schwarzweiß abgebildet.

Inselgestaltung
Mit der oberen Reihe von Skizzen werden neue Arten von Inseln gestaltet. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um einen neuen Insel-Level zu schaffen. Klicken Sie mit der rechten Taste, um diesen Level zu wählen und auf den Hauptbildschirm zu übertragen.

Höhlengestaltung
Mit der unteren Skizzenreihe werden verschiedene Arten von Höhlen gestaltet. Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um einen neuen Höhlen-Level zu schaffen. Klicken Sie mit der rechten Taste, um diesen Level zu wählen und auf den Hauptbildschirm zu übertragen.

Symbolfeld
Der Hilfetext auf dem Bildschirm sagt Ihnen, wofür die verschiedenen Werkzeuge und Symbole verwendet werden.

Importieren
Klicken Sie auf dieses Symbol, um die eigenen Level anzusehen und einen geeigneten zu wählen. Weitere Einzelheiten zu diesen Leveln finden Sie im Abschnitt über die selbst gestalteten Level.

Speichern unter
Mit diesem Symbol speichern Sie die Landschaftsdatei, die bearbeitete Landschaft oder den selbst gestalteten Level und fügen sie der Landschaftenliste im Drop-Down-Menü hinzu. Alle dazugehörigen Informationen, wie Wasserstand, Szenariotyp usw., werden dabei ebenfalls gespeichert.

Löschen
Damit löschen Sie die aktuell gewählte Landschaft (nach Bestätigung). Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Landschaft vorher gespeichert wurde.

Eigene Level
Worms Armageddon besitzt außerdem ein leistungsfähiges Importwerkzeug, mit dem fast jedes Bild als Spielhintergrund verwendet werden kann.

Sie können zwei Arten von Bildern importieren:

Schwarzweiß-Bitmaps
Dies sind einfarbige Bilder, die als Schablone dienen. Sie ersetzen die Landschaftsskizze und werden verwendet, um mit den verschiedenen Szenarien neue Landschaften zu gestalten. Für solche Bilder können Sie das Programm Microsoft Paint™ verwenden, das zu Windows® 95/98/NT gehört. Ein Beispiel dafür finden Sie in Worms Armageddon (STENCIL.BMP) auf der CD.

Farb-Bitmaps
Dank dieser aufregenden Option können Sie fast jedes Bild als Schlachtfeld benutzen! Wählen Sie einfach das Bild, und das Spiel verarbeitet es und zeigt Ihnen eine Vorschau.

Bildformat
Worms Armageddon versucht sein Möglichstes, die meisten gängigen Bildformate zu importieren, darunter Windows BMP, JPG, GIF und TGA.

Das System muß das Bild ausführlich bearbeiten, doch da nur eine begrenzte Auswahl von Farben zur Verfügung steht, sollte dies nur wenige Sekunden dauern.

Sie müssen bedenken, daß Worms Armageddon einen großen Spielbereich hat, der von Ihrem Bild vielleicht nicht ganz ausgefüllt wird. Möglicherweise ist es aber auch zu groß. In diesem Fall erhalten Sie eine Nachricht, und das Bild wird automatisch verkleinert. Wenn es kleiner als das Normalformat ist (1920x692), kann es zentriert oder gestreckt werden.

Sie können Ihre Lieblings-Zeichenprogramme verwenden, um Landschaften zu gestalten, und sie dann an Freunde weitergeben. Halten Sie auch nach Websites für Worms Armageddon Ausschau, die neue Level enthalten.

Hinweise zu eigenen Leveln in Farbe:
Wenn Sie einen farbigen eigenen Level wählen, kann dieser nicht bearbeitet werden, und auch der Szenariotyp ist nicht wählbar. Diese beiden Optionen erscheinen in diesem Fall gar nicht erst.

Erdboden-Hintergrund
Wenn Sie einen farbigen eigenen Level verwenden, können Sie im Menü aus verschiedenen Erdbodenarten für den Hintergrund wählen.

Hinweis: Farbige eigene Level werden bei Spielen im WORMNET wegen ihrer Größe nicht unterstützt (es würde zu lange dauern, die Grafiken an alle Spieler zu schicken).

NETZWERKSPIELE

Zu den coolsten Aspekten des Spiels gehört die Netzwerkoption. Worms Armageddon ist ideal für Netzwerke und macht einen Riesenspaß für bis zu sechs Spieler. Sie können über ein Lokalnetz (LAN) oder über das Internet spielen, indem Sie sich in einen WORMNET-Server einwählen.

Hinweis: Die WORMNET-Umgebung breitet sich immer mehr aus und entwickelt sich weiter. Team17 behält sich das Recht vor, Optionen und Einrichtungen jederzeit zu regulieren, zu ändern oder zu modifizieren, um Ihr Spielerlebnis noch schöner zu machen.

LAN-SPIEL

Um mit anderen Spielern über ein Lokalnetz zu spielen, klicken Sie auf das Netzwerk-Symbol, und wählen Sie dann LOKALNETZ. Damit gelangen Sie zu einem Raum, in dem andere Spieler und die verfügbaren Spiele aufgelistet sind und wo Sie sogar mit anderen Spielern plaudern können.

BESTEHENDEN SPIELEN BEITRETEN

Um einem Spiel beizutreten, klicken Sie auf das bestehende Spiel, um mit dessen Host in Verbindung zu treten. Doppelklicken Sie dann auf das Team aus Ihrer Teamliste, das am Spiel teilnehmen soll.

Sie können auch mehr als ein Team angeben, wenn mehrere Teams von Ihrem Computer aus teilnehmen sollen. Allerdings muß der Host dies zuerst erlauben, also fragen Sie vorher!

Sobald Sie ein Team hinzugefügt haben, wird eine Bereitschaftsschaltfläche aktiviert. Damit signalisieren Sie, daß Sie mit den Einstellungen/Optionen zufrieden sind und es losgehen kann. Diese Schaltfläche verschwindet augenblicklich wieder, wenn Sie sich die Einstellungen/Optionen ansehen (da Sie dadurch anzeigen, daß Sie noch nicht zufrieden sind und sich einige Optionen noch einmal ansehen wollen).

Wenn alle Spieler ihre Spielbereitschaft signalisiert haben, kann der Host das Spiel mit der Schaltfläche "LOS" starten. Nun wird das Spiel "festgelegt", und Sie können es nicht mehr verlassen oder sich die Einstellungen ansehen. Wenige Sekunden darauf startet das Spiel.

Hinweis: Wenn ein Spieler zuviel Zeit mit den Einstellungen oder Optionen verbringt, kann der Host ihn vom Spiel ausschließen, indem er auf das Team des Spielers klickt und dann die Schaltfläche "Spieler ausschließen" betätigt.

Sobald der Host mit allem zufrieden ist, beginnt das Spiel. Sie können es jederzeit verlassen, indem Sie auf Ihr Team in der Spielliste doppelklicken.

SPIELE ALS HOST

Wenn Sie der Host sind, haben Sie die Kontrolle über die Spielkonfiguration, also den Stil, die Waffen und alles andere. Sie können mit den anderen Teams besprechen, wie das Spiel ablaufen soll, Handicaps verteilen oder Bündnisse bilden.

Sie richten das Spiel wie ein normales Spiel ein, haben aber außerdem die Möglichkeit, Spieler auszuschließen und zusätzliche Optionen für das Netzwerkspiel festzulegen.

Als Host eines Spiels tragen Sie eine große Verantwortung, und Ihre Wärme und Freundlichkeit sind entscheidende Faktoren für erfolgreiche Spielsitzungen, vor allem über das Internet.

Wenn Sie bereit sind, können Sie das Spiel mit LOS starten.

CHAT

Während des Setups vor dem Spiel können Sie Nachrichten an die anderen Spieler schicken.

BEFEHLE

Es gibt eine Reihe von Befehlen, mit denen Sie den Chat in Gang bringen können.

Einzelnachrichten

Markieren Sie einfach den Spieler, dem Sie eine Nachricht zukommen lassen wollen, und schicken Sie sie wie gewohnt ab. Der Empfänger kann auch eine Gruppe von Spielern sein. Klicken Sie auf das Gruppen-Symbol, um wieder alle Nachrichten öffentlich zu machen.

Auch bei privaten Chats erhalten Sie weiterhin alle allgemeinen Nachrichten.

Handlungen

Um eine Handlung durchzuführen (der Text erscheint dabei in einer anderen Farbe), geben Sie vor der Handlung /ME ein.

Funkstille

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Benutzernamen, um alle Nachrichten von einem Spieler auszuschalten.

WORMNET

INTERNET-SPIEL

Sie können Worms Armageddon über das Internet spielen, indem Sie sich an das WORMNET anschließen, eine exklusive Spielumgebung speziell für Spieler von Worms Armageddon.

Wenn Sie sich zum ersten Mal anmelden, müssen Sie Ihr Team registrieren lassen. Damit wird Ihre individuelle Spielerkennung in die Rangliste aufgenommen, in der Ihre Teaminformationen gespeichert werden.

REGISTRIERUNG

Für Worms Armageddon müssen alle Spieler vor dem ersten Spiel ihre Daten eingeben. Dies dauert nicht lange und ermöglicht es dem System festzustellen, ob Sie ein rechtmäßiges Exemplar von Worms Armageddon benutzen. Dieser Vorgang wird bei jedem Einloggen in einen Worms Armageddon-Server wiederholt.

PERSÖNLICHE ANGABEN

Diese Daten werden zur Überprüfung im Fall eines Problems benötigt und ermöglichen uns außerdem, Ihnen Informationen zu Preisausschreiben und ähnlichem zuzuschicken. Wir benötigen die folgenden Informationen:

Herr/Frau/Dr
Vorname
Nachname
Adresse
Telefonnummer
Geschlecht
Alter

SPITZNAME

An diesem Namen erkennen die anderen Spieler Sie, daher muß er einzigartig sein. Falls ein Name bereits existiert, macht Sie der Server darauf aufmerksam.

TEAM WÄHLEN

Wählen Sie ein Team, mit dem Sie antreten wollen, aus Ihrer eigenen Teamliste. Die statistischen Werte werden dann auf Null gesetzt und in die Rangliste der vier Spiel-Channels eingetragen. Auf die Teaminformationen auf Ihrem Computer hat dieser Vorgang keinen Einfluß. Die Daten zu Ihrem Team werden auf dem Server gespeichert und von dort abgerufen, wenn Sie einloggen.

E-MAIL
Geben Sie Ihre E-Mail-Adresse an, damit wir Ihnen Informationen zu Worms Armageddon schicken können, z.B. zu Updates.

PAßWORT
Geben Sie ein Paßwort ein, mit dem Sie beim nächsten Mal ins WORMNET einloggen können. Das System fragt Sie vor dem Aufbau der Verbindung jedes Mal nach Ihre Benutzerkennung und dem Paßwort.

PEOXY-SETUP
Wenn Sie durch eine Firewall geschützt sind und einen Proxy-Server benutzen (normalerweise in Firmen – fragen Sie Ihren Netzwerkverwalter um Rat), sollten Sie dieses Feld markieren und die Adresse des Proxy-Servers angeben.

Wenn die Registrierung abgeschlossen ist, werden Sie wieder ans WORMNET angeschlossen und vom System aufgefordert, Ihren Benutzernamen und das Paßwort einzugeben. Im Server gelangen Sie dann zum Statusbildschirm, auf dem nützliche Informationen und Statistiken erscheinen, sobald sie verfügbar sind. Klicken Sie jederzeit auf die Schaltfläche "Spiel ab", um zum Auswahlbereich für den Spiel-Channel zu kommen.

Im Auswahlbereich für den Channel sehen Sie eine Liste der verfügbaren Channels (die sich ab und zu ändern kann) oder eine Liste der aktuellen Spieler. Dadurch können Sie im Wormnet leicht bestimmte Personen finden und durch Doppelklicken ihrem Spiel beitreten.

SPIEL-CHANNELS
Es gibt vier Spiel-Channels, denen Sie beitreten können. In den drei offiziellen Channels wird nach den vorgeschriebenen Regeln gespielt, die der Host nicht abändern kann, und sowohl die weltweiten Ranglisten als auch die Leistungen der Hosts werden auf dem Server gespeichert.

ANFÄNGER
Eine Spieleinstellung speziell für Neulinge bei diesem Spiel, mit mehr Zeit und großzügigeren Optionen. Sobald Sie einen bestimmten Rang erreicht haben, können Sie nicht mehr an Spielen in diesem Bereich teilnehmen, da sie nur für weniger erfahrene Spieler gedacht sind.

FORTGESCHRITTEN
An diesem Gaming-Treffpunkt wird mit den Standardeinstellungen für Worms Armageddon gespielt, die vom Host nicht geändert werden können. Der Spielstil entspricht genau der WORMS ARMAGEDDON-Einstellungen, die Sie im Menü "Spiel einrichten" wählen können.

In diesem Bereich sind alle Spieler herzlich willkommen.

EXPERTE
Dieser Channel bietet Optionen für Wettkampfspiele und steht nur solchen Spielern offen, die in den Spielbereichen für Anfänger/Fortgeschrittene die erforderlichen Ranglistenplätze erreicht haben. Wenn Sie soweit sind, daß Sie hier teilnehmen dürfen, erscheint eine entsprechende Meldung.

FREISTIL
Dies ist ein vollkommen offener Bereich, in dem Hosts das Spiel ganz nach ihren Wünschen konfigurieren können. Eine Rangliste aufzustellen, hat hier wenig Sinn.

Dieser Bereich steht allen offen.

ANDERE BEREICHE
Team17 kann nach eigenem Ermessen gelegentlich auch andere Bereiche öffnen.

ZWISCHEN DEN BEREICHEN WECHSELN
Sie können jederzeit in die verschiedenen Bereiche gehen, indem Sie zum Hauptbildschirm des WORMNET zurückkehren. Dort sehen Sie, wie viele Personen sich in jedem Bereich befinden und welche Ranglistenplätze sie einnehmen.

Springen Sie in einen der anderen Channels, indem Sie zum Bildschirm für die Channel-Auswahl gehen (Sie verlassen den aktuellen Channel, indem Sie die Schaltfläche "Abbrechen" aktivieren) und einen neuen Channel wählen.

CHAT IN DEN CHANNELS
Wenn Sie einen Channel gewählt haben, können Sie sich die verfügbaren Spiele ansehen und sich darüber informieren, wer an welchem Spiel teilnimmt und woher die Leute kommen, und Sie können sich mit ihnen unterhalten.

Durch Rechtsklicken auf einen Spieler in der Spielerliste rufen Sie einen kurzen Dialog auf, der weitere Informationen über diesen Spieler enthält (wirklicher Name, Wohnort usw.) und die folgenden Optionen bietet:

Einzelnachrichten ein
Dem Spieler können Einzelnachrichten geschickt werden.

Einzelnachrichten aus
Dem Spieler können keine Einzelnachrichten geschickt werden.

Ignorieren ein
Damit werden Nachrichten von diesem Spieler ausgeschaltet.

Ignorieren aus
Damit werden Nachrichten von diesem Spieler eingeschaltet.

Ping
Eine Nachricht wird zwischen Ihnen und dem Spieler hin und her geschickt, und das Ergebnis, in Millisekunden, ist im Chat-Bereich zu sehen. Daran können Sie ablesen, wie schnell die Verbindung ist. In der aktuellen Dokumentation (Readme) finden Sie eine Geschwindigkeitsübersicht.

Jeder Spieler von der Spielerliste ist neben seiner Nationalitätenfahne zu sehen, die vom Spiel übernommen wird. Außerdem finden Sie dort eine Grafik mit dem Tabellenplatz und dem Namen des Spielers.

Ein kleines Quadrat zeigt außerdem an, ob die Verbindungsgeschwindigkeit zu diesem Spieler gut oder schlecht ist (Grün steht für gut, Rot für schlecht). Diese Information erhalten Sie normalerweise erst, wenn Sie den Ping-Befehl verwendet haben; sie erscheint nicht automatisch.

RANGLISTE

WORMNET stellt in den drei offiziellen Channels Ranglisten der besten Spieler auf, die weltweit ermittelt und auf der Grundlage der Siege berechnet werden (Gewonnene Runden/ Spiele/Getötete Würmer). In jedem Channel finden Sie eine Rang-Schaltfläche, mit der alle registrierten Spieler in aufsteigender Rangfolge angezeigt werden. Sie können die Rangliste auch nach den Fähigkeiten als Host ermitteln lassen (siehe unten).

ALS HOST

Wir stellen auch eine Rangliste der Spieler in ihrer Eigenschaft als Host auf. Hosts erhalten Strafpunkte, wenn Sie Spiele unvollendet lassen, und Spieler erhalten Strafpunkte, wenn sie sich vor Spielende verabschieden. Auf diese Weise können Sie Spiele vermeiden, in denen die Teilnehmer durch frühzeitiges Aussteigen mogeln. Wir glauben, daß es dem Spiel zugute kommt, wenn wir auf diese Weise freundlichen Hosts helfen.

SERVER

Normalerweise nimmt das Spiel die Verbindung zum WORMNET über einen Server im Hauptsitz von Team17 in England auf. Allerdings gibt es zunehmend mehr Server, und Sie sollten sich immer an den nächsten verfügbaren anschließen. Hinweis: Im Unterschied zu früheren Online-Worms-Spielen sehen Sie jetzt ALLE Spieler an ALLEN Servern.

INGAME-CHATS BEI NETZWERKSPIELEN

Öffnen Sie das Chat-Feld, indem Sie BILD UNTEN drücken. Sie sehen dann die von anderen Spielern geschickten Nachrichten (Einzelnachrichten werden zwar vermerkt, aber nicht gezeigt).

Mit /me <Nachricht> schicken Sie eine Handlung an alle Spieler.
Mit /anon <Nachricht> schicken Sie eine anonyme Nachricht an alle Spieler.

Andere Spielteilnehmer sind rechts neben dem Chat-Feld aufgelistet. Die Farbe des Spielers zeigt den Status seiner jeweiligen Verbindung an:

Grau	Verbindung zum Spieler gelöst
Blau	Spieler nicht verbunden
Weiß	Spieler verbunden
Rot	Verzögerung/Probleme mit der Verbindung

INFORMATIONEN ZUM NETZWERK-SETUP

PROXY-INFORMATIONEN

Während der Registrierung müssen Sie Informationen eingeben, die uns dabei helfen, die Verbindung zu den WORMS ARMAGEDDON-Spielservern herzustellen. Diese Server verwenden eine Kombination verschiedener Protokolle (darunter http für Web-Browser). Wenn Sie durch eine Firewall geschützt sind, müssen Sie unter Umständen einen Proxy-Server benutzen (einen Web-Server, den Sie benutzen können und der Informationen für Sie von anderen Web-Servern abruft). Falls dies erforderlich ist (fragen Sie dazu bitte Ihren Netzwerkverwalter), MÜSSEN Sie die Proxy-Informationen auf dem Registrationsbildschirm für WORMS ARMAGEDDON angeben, damit die Verbindung hergestellt werden kann.

Hinweis: Dies ist normalerweise nur bei Direktverbindungen zum Internet nötig (nicht bei Modems) und hat keinerlei Einfluß auf Spiele über LAN.

VERBINDUNGEN UND FIREWALLS

Das Netzwerk ist um einen zentralen "Host" organisiert. Dieser Rechner initiiert das Spiel und hat daher die Kontrolle über die Einstellungen/Optionen. Der Host kann außerdem die Spielerliste kontrollieren (und hat die Möglichkeit, undisziplinierte Spieler auszuschließen).

Der Host dient außerdem als Knotenpunkt für Netzwerkinformationen, die von hier aus an alle Spieler weitergegeben werden. Auf diese Weise können wir auch Rechner hinter einer Firewall einschließen, solange der Host nicht durch eine Firewall geschützt ist.

Hinweis: Da Firewalls in jeder Firma anders eingerichtet werden, können wir nicht pauschal sagen, daß ein Spiel hinter jeder Art von Firewall möglich ist. Wenn der Rechner jedoch über TCP an Rechner außerhalb der Firewall angeschlossen werden kann, läßt sich normalerweise auch die Spielverbindung herstellen. Wenden Sie sich an Ihren Systemverwalter, um abgehende TCP-Verbindungen über den Port, den der Host benutzt, zu ermöglichen. Der standardmäßige Port für Hosts von WORMS ARMAGEDDON ist 17217 (TCP) und erfordert 17317 (UDP) für lokale Chats (das Spiel funktioniert allerdings auch nur mit TCP).

KUNDENSERVICE

0190 – 50 55 11 (€ 0,62 pro Minute)
für spielinhaltliche Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

0190 – 50 55 12 (€ 0,62 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server –
Lösungshilfen per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

01805 – 60 55 11 (€ 0,12 pro Minute)
für technische Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

E-Mail:
Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen: **thq@maxupport.de**



SPIELSTEUERUNG

MAUS

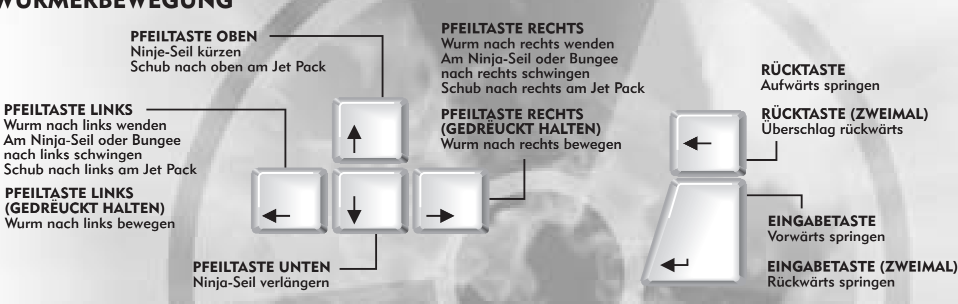
LINKE MAUSTASTE
Waffe im Waffenfeld wählen (falls aktiv)
Waffenziel mit Fadenkreuz wählen (z.B. Luftangriff)
Teleporter-Bestimmungsort des Wurms wählen
Durch Trägertyp-Auswahl gehen (falls aktiv)
Options im Feld zum Beenden wählen

RECHTE MAUSTASTE
Waffenfeld öffnen / schließen

BEWEGUNG
Landschaft scrollen / aufrufen

TASTATUR

WÜRMERBEWEGUNG



PFEILTASTE OBEN
Ninje-Seil kürzen
Schub nach oben am Jet Pack

PFEILTASTE RECHTS
Wurm nach rechts wenden
Am Ninja-Seil oder Bungee nach rechts schwingen
Schub nach rechts am Jet Pack

PFEILTASTE RECHTS (GEDRÜCKT HALTEN)
Wurm nach rechts bewegen

PFEILTASTE LINKS
Wurm nach links wenden
Am Ninja-Seil oder Bungee nach links schwingen
Schub nach links am Jet Pack

PFEILTASTE LINKS (GEDREÜCKT HALTEN)
Wurm nach links bewegen

PFEILTASTE UNTEN
Ninja-Seil verlängern

RÜCKTASTE
Aufwärts springen

RÜCKTASTE (ZWEIMAL)
Überschlag rückwärts

EINGABETASTE
Vorwärts springen

EINGABETASTE (ZWEIMAL)
Rückwärts springen

WAFFENSTEUERUNG



PFEILTASTE ÖBEN
Waffe aufwärts zielen
Dauerfeuer nach oben
(z.B. Minigewehr)

PFEILTASTE RECHTS
Angriffswaffe von rechts einstellen
Superschaf nach rechts steuern

PFEILTASTE LINKS
Angriffswaffe von links einstellen
Superschaf nach links steuern

PFEILTASTE UNTEN
Waffe abwärts zielen
Dauerfeuer nach unten
(z.B. Minigewehr)

LEERTASTE
Waffe sofort feuern
Lötlampe oder Bohrer starten / stoppen
Wurm von Ninja-Seil oder Bungee abspringen lassen

LEERTASTE (GEDRÜCKT HALTEN UND LOSLASSEN)
Feuerkraft erhöhen, um Reichweite der Waffe zu steigern

LEERTASTE (ZWEIMAL MIT VERZÖGERUNG)
Waffe feuern und durch zweites Drücken in kurzem Abstand aktivieren

LEERTASTE (DREIMAL MIT VERZÖGERUNG)
Waffe feuern und durch drittes Drücken in kurzen Abständen aktivieren

1 2 3 4 5 – +

1-5
Zündzeit der Waffe einstellen
(bei entsprechender aktiver Waffe)
Anzahl der Kühe pro Rinderwahnsinn bestimmen

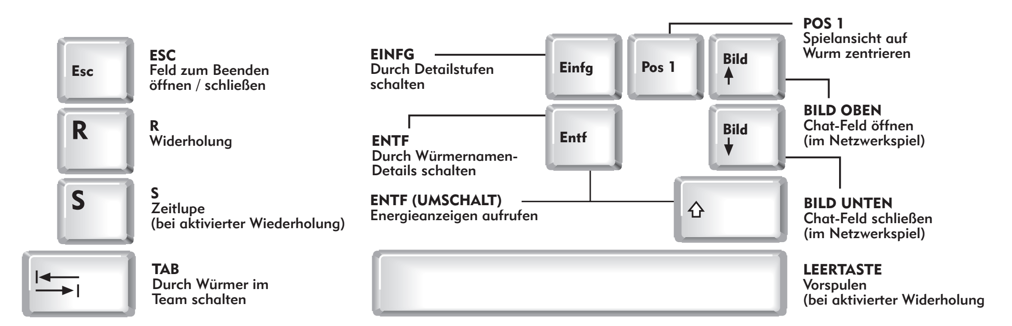
-
Flachen Sprung einstellen
(z.B. Granate)

+
Hohen Sprung einstellen
(z.B. Granate)



EINGABETASTE
Waffe von Ninja-Seil, Bungee oder Fallschirm abwerfen
(je nach Situation erneut drücken)

ALLGEMEINE STEUERUNG



MITARBEITER

Worms Armageddon ist der Teamwork aller Beteiligten zu verdanken. Wir möchten uns aber auch bei den vielen Spielern bedanken, die uns mit ihrer Begeisterung beim Spielen anderer Worms-Titel und mit Tausenden von E-Mails und Verbesserungsvorschlägen geholfen haben.

Programmierungsleitung	Karl Morton
Künstlerische Leitung	Dan Cartwright
Spielkonzept	Andy Davidson
Zusätzliche Programmierungsleitung	Colin Surridge
Programmierung	Rob Hill, Martin Randall
Netzwerk-Programmierung	Phil Carlisle
Produktion	Martyn Brown
Szenario-Gestaltung	Tony Senghore, Rico Holmes, "Jan The Man"
Sound und Musik	Bjorn Lynne
Zusätzliche Tonbearbeitung	Matinee Studios Martyn Brown, Richie Palmer Cris Blyth (darunter Gesang für WormSong98) Rico Holmes, Fraser Stewart, Mike Green
Zusätzliche Grafiken	Paul Robinson, Cris Blyth, Rory McLeish
Produktionsassistenz	Craig Jones
Einsatzgestaltung	Porl Dunstan, John Eggett, Martyn Brown
QS-Leitung	Kelvon Aston, Mark Baldwin
QS	John Eggett, Grant Towell, Andy Aveyard, Kevin Carthew, Paul Webb, Brian Fitzpatrick
QS-Gesamtleitung	Paul Field
Lokalisierung	Paul Sharp

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

FÜR SOFTWARE DER FIRMA THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm "Worms Armageddon"

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden auch: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Lesen Sie bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie diese Software installieren, erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Produkt nicht.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm "Worms Armageddon" der Firma THQ. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der THQ-Software "Worms Armageddon" und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um „Shareware“.

2. URHEBERRECHTE
a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile wie z. B. Logos oder die Software als Ganzes, die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Für den Fall, dass Sie Add-ons planen, halten Sie bitte Rücksprache mit THQ. Wir befürworten die Entwicklung von Add-ons, soweit diese den Qualitätsstandards unserer Produkte angemessen sind und zu unserer Produktlinie passen. Wir erklären uns nicht damit einverstanden, dass Add-ons auf dem Markt erscheinen, die nicht den Vorstellungen der Entwickler oder THQ entsprechen. Wenn THQ Ihnen ein Add-on zusagt, kann THQ Ihnen z. B. auch die Lizenz für die Benutzung von Titeln, Marken etc. erteilen. Ein Anspruch darauf besteht selbstverständlich nicht.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleis-tung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme von Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ haftet nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen sind, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein

Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, begrenzt auf das gesetzliche Minimum; Gerichtsstand ist Neuss, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch regelmäßig unsere Website zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Website von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird wirksam durch die Aktivierung des Buttons „Zustimmen". THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.



www.team17.com

TM393497MANR (DEUTSCH)

Idee: Andy Davison. Hergestellt in GB. Nicht für Vermietung oder Verleih.